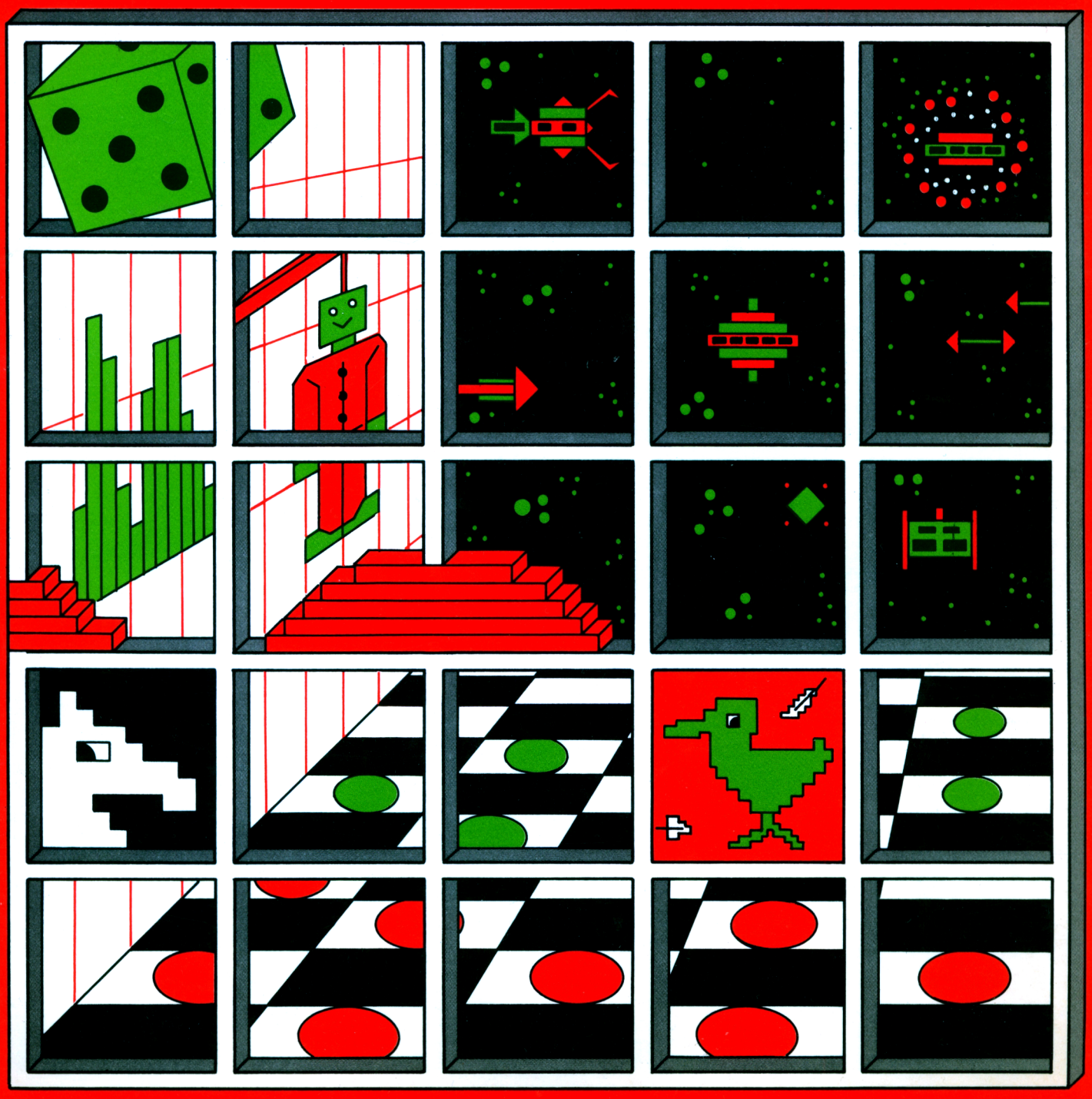
JEUX et PROGRAMMES pour L'ORDINATEUR ORIC 1



JEUX et PROGRAMMES pour L'ORDINATEUR ORIC 1

Laurent CHEMLA
Nicolas STRONCK
et
Pascal PIERONI
(pour son programme KRYPTON)

SHIFT EDITIONS
27, rue du Général FOY 75008 PARIS

COPYRIGHT 1984, SHIFT EDITIONS
Tous droits réservés. Toute reproduction intégrale ou partielle, par quelque procédé que ce soit, est interdite sans autorisation.

SOMMAIRE

ASTRAL 2
AWELE 4
BIORYTHMES 7
C.A.P.S. 9
CALENDRIER 11
COFFRE-FORT 13
COLOR-MIND 15
CRAPS 17
DAMES 20
DATES 24
ENIGMES 26
FRACTIONS 27
HISTOGRAMMES 28
KRYPTON 29
LABYRINTHE 37
LOTO 40
MEMORIC 41
MODULORIC 45
MULTIPRECISION 46
MUSIQUES 47
NOMBRES PREMIERS 50
ORICRAN 52
ORIC-TIME 54
PENDU 56
PETITS CHEVAUX 59
PLUME ET POUSSIN 62
POIDS IDEAL 64
POKER 66
QUATRE CENT VINGT ET UN 70
QUINZ-VAINC 74
REINE 76
ROTATIONS 78
SIM 80
SURFACES ET VOLUMES 82
TERRORIC 87
TIERCE 89
TOUR DE HANOI 90
TRACEUR DE COURBE 92
TRI 96
TRUCS ET ASTUCES 98

NOTE IMPORTANTE

Certaines lignes des programmes peuvent paraître, au premier abord, trop longues pour être acceptées par l'Oric. Il suffit de les introduire en écrivant l'instruction PRINT sous la forme ? pour qu'elle n'excède pas le nombre de caractère maximal accepté par ligne.

ASTRAL

Ce programme va vous permettre de connaître non seulement votre signe astrologique, mais également votre ascendant. Les heures et les minutes de votre naissance doivent être entrées avec deux chiffres, ainsi on tapera Ø7 pour 7 heures du matin et 13 pour une heure de l'après-midi.

```
_10 REM **** ASTRAL ****
_15 PAPER0:INK2:CLS:POKE618,2
_20 PRINT:PRINT:PRINT"Ce programme determine votre signe":PRINT
_30 PRINT"astrologique et votre ascendant"
_40 PRINT:PRINT"en fonction du jour et de l'heure"
_50 PRINT:PRINT"LOCALE de votre naissance"
_60 DOKE18,48032:PRINT"ASTRAL":POKE48031,1
_70 INPUT "DATE DE NAISSANCE ";J:PRINT:INPUT"MOIS DE NAISSANCE ";M:P
RINT
_80 GOSUB99+M*2:RESTORE:FORI=1TOS-1:READA$:NEXT
_85 READA$:PRINT"VOTRE SIGNE EST : ";A$:GOTO200
_90 DATA BELIER,TAUREAU,GEMEAUX,CANCER,LION,VIERGE,BALANCE,SCORPION
_91 DATASAGITTAIRE,CAPRICORNE,VERSEAU,POISSONS
_100 REM *CALCUL DU SIGNE *
_101 IFJ>20THENS=11ELSES=10
_102 RETURN
_103 IFJ>19THENS=12ELSES=11
_104 RETURN
_105 IFJ>21THENS=1ELSES=12
_106 RETURN
_107 IFJ>20THENS=2ELSES=1
_108 RETURN
_109 IFJ>21THENS=3ELSES=2
_110 RETURN
_111 IFJ>21THENS=4ELSES=3
_112 RETURN
_113 IFJ>23THENS=5ELSES=4
_114 RETURN
_115 IFJ>23THENS=6ELSES=5
_116 RETURN
_117 IFJ>23THENS=7ELSES=6
_118 RETURN
_119 IFJ>23THENS=8ELSES=7
_120 RETURN
_121 IFJ>22THENS=9ELSES=8
_122 RETURN
_123 IFJ>22THENS=10ELSES=9
_124 RETURN
_200 RESTORE:FORI=1TO12:READA$:NEXT
_210 FORI=1TOS-1:READS1,S2,S3:NEXT
_220 READS1,S2,S3
_230 DATA1,10,21,1,11,21,1,11,22,2,13,22,3,13,23,3,13,24,4,14,24
_240 DATA4,14,24,4,14,24,2,12,23,1,10,21,3,11,20
_250 IFJ<S1ORJ>=S3THEND=1:GOTO280
_260 IFJ>=S1ANDJ<S2THEND=2:GOTO280
_270 D=3
_280 RESTORE:FORI=1TO12:READA$:NEXT:FORI=1TO12:READA,B,C:NEXT
_290 IFD<>1THENE$="EME"ELSEE$="ER"
_300 PRINT:PRINTD;E$,"DECAN":PRINT
_310 PRINT"HEURE LOCALE DE VOTRE NAISSANCE (H/MN)":INPUT"HEURE ";H$:
PRINT
```

```
_311 INPUT"MINUTES ";H1$
_315 H=VAL(H$+H1$)
_320 DIMAS$(12,3)
_330 FORJ=1TO12:FORI=1TO3:READA$:AS$(J,I)=A$:NEXT:NEXT
_340 DATA630,550,510,425,345,305,225
_350 DATA145,105,20,2340,2300,2220
_360 DATA2140,2100,2020,1940,1900,1810
_370 DATA1730,1650,1610,1530,1450,1410
_380 DATA1330,1250,1215,1135,1055,1020
_390 DATA940,900,830,750,710
_400 HI$=AS$(S,D)
_410 DIME$(12):FORI=1TO12:READEI$:E$(I)=EI$:NEXT
_420 DATA100,120,140,230,250,240,240,250,220,150,120,100
_430 IFS=4THENE$(4)="240":E$(5)="240"
_440 IFS=7THENE$(4)="240":E$(5)="240"
_450 IFS=8THENE$(8)="230":E$(9)="240"
_470 K=0:EK=VAL(HI$):REPEAT
_480 K=K+1:ER=EK:EK=EK+VAL(E$(K))
_490 EK$=MID$(STR$(EK),2)
_500 IFVAL(MID$(EK$,LEN(EK$)-1))<60THEN520
_510 G=VAL(MID$(EK$,1,LEN(EK$)-2)):L=VAL(MID$(EK$,LEN(EK$)-1))
_515 G=G+1:L=L-60:R=G*100+L:EK$=MID$(STR$(R),2)
_516 EK=VAL(EK$)
_520 IFLEN(EK$)<4THEN540
_525 IFVAL(MID$(EK$,1,2))<24THEN540
_530 G=VAL(MID$(EK$,1,LEN(EK$)-2)):L=VAL(MID$(EK$,LEN(EK$)-1))
_535 G=0:G$=MID$(STR$(G),2):L$=MID$(STR$(L),2):EK$=G$+L$
_536 EK=VAL(EK$)
_540 UNTILH<=VAL(EK$)ANDH>ER
_550 RESTORE:IFK>1THENFORI=1TOK-1:READA$:NEXT
_560 PRINT"VOTRE ASCENDANT EST :";:READA$:PRINTA$
_570 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
_580 PRINT"      UN AUTRE ?":GETA$:IFA$<>"O"THENCALL555ELSERUN
```

AWELE

Ce programme ne vous propose qu'une seule des 1200 variantes qu'on peut jouer à travers toute l'Afrique noire mais il y joue bien et vous aurez probablement du mal à le battre, surtout si vous ne connaissiez pas ce jeu !

```
_10 TEXT:CLS:PAPER 0:INK 1:POKE 618,2
_20 DOKE 18,48033:PRINT "AWELE"
_30 PRINT CHR$(12)
_50 PRINT CHR$(4);CHR$(27);"N              A W E L E";CHR$(4)
_60 PRINT:PRINT:PRINT
_70 PRINT "    CE JEU,TRES ANCIEN,SE JOUE DANS"
_80 PRINT:PRINT "TOUTE L'AFRIQUE SOUS PLUS DE 1200"
_90 PRINT:PRINT "VARIANTES ET PLUS DE 200 NOMS (WARI,"
_100 PRINT:PRINT "SOLO,GISSONO,MANKALA...)"
_110 PRINT:PRINT:PRINT "   LA VARIANTE QUE JE VOUS PROPOSE EST"
_120 PRINT "UNE DES PLUS SIMPLES ET DES PLUS"
_130 PRINT:PRINT "REPANDUES."
_140 PRINT:PRINT
_150 PRINT "VOULEZ VOUS LIRE LES REGLES DU JEU ?"
_155 PRINT:PRINT "(VOUS POUVEZ LES CONSULTER A TOUT"
_157 PRINT "MOMENT DU JEU EN JOUANT 99)"
_160 GET A$:IF A$="O" THEN GOSUB 180
_170 GOSUB 700:GOTO 760
_180 TEXT:CLS:POKE 618,2
_190 PRINT "   Chaque joueur controle une rangee"
_200 PRINT "de six cases et une maison.Votre"
_210 PRINT "rangee est la rangee inferieure et"
_220 PRINT "votre maison celle de droite."
_230 PRINT "   Au debut du jeu 3 pions sont "
_240 PRINT "disposes dans chaque case des deux"
_250 PRINT "rangees.Le but du jeu est d'amener un"
_260 PRINT "maximum de ces pions dans sa maison."
_270 PRINT "On joue en prenant des pions dans une"
_280 PRINT "de ses cases et en les deposant un par";
_290 PRINT "un dans les cases suivantes dans le"
_300 PRINT "sens inverse des aiguilles d'une"
_310 PRINT "montre.Tout pion qui tombe dans une"
_320 PRINT "maison y reste definitivement.Si le"
_330 PRINT "dernier pion tombe dans une maison,le"
_340 PRINT "joueur doit rejouer.Enfin si le"
_350 PRINT "dernier pion tombe dans une case vide"
_360 PRINT "et que la case qui lui fait face"
_370 PRINT "contient des pions,tout les pions de"
_380 PRINT "ces deux cases vont dans la maison de"
_390 PRINT "celui qui a joue."
_400 PRINT "    La partie se termine quand une des";
_410 PRINT "deux rangees est vide."
_420 PRINT:PRINT:PRINT "Pressez une touche pour la suite.":GET A$
_430 CLS:PRINT:PRINT:PRINT
_440 PRINT "      Numerotation du terrain :"
_450 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
_460 PRINT "              Ma rangee:"
_470 PRINT:PRINT"          6  5  4  3  2  1"
_480 PRINT "      Ma                    Votre"
```

```
_490 PRINT "    maison                    maison"
_500 PRINT "           1  2  3  4  5  6"
_510 PRINT:PRINT"            Votre rangee ^"
_520 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
_530 PRINT "Pressez une touche pour jouer."
_540 GET A$:RETURN
_700 HIRES:POKE 618,2:CALL #EDO1:INK 3:FOR I=1 TO 2:FOR J=1 TO 6
_710 CURSET 15+30*J,80*I-20,3:CIRCLE 13,1
_720 NEXT:NEXT
_730 CURSET 25,100,3:CIRCLE 13,1:CURSET 215,100,3:CIRCLE 13,1:RETURN
_760 DIM B(13),G(13),F(50)
_770 N=0
_790 E=0
_800 FOR I=0 TO 12
_810 B(I)=3
_820 NEXT
_830 C=0:F(N)=0:B(13)=0:B(6)=0:GOSUB 1460
_840 PRINT "VOULEZ VOUS COMMENCER ?"
_850 CALL #ECC7:GET A$:CLS:CALL #EDO1:IF A$<>"O" THEN 950 ELSE 880
_870 GOSUB 1460
_880 PRINT "A VOUS DE JOUER :";
_890 GOSUB 1160
_900 IF E=0 THEN 1030
_910 IF M=H THEN GOSUB 1150
_930 IF E=0 THEN 1030
_950 PRINT "PERMETTEZ MOI DE REFLECHIR"
_960 PRINT
_970 GOSUB 1830
_980 IF E=0 THEN 1030
_990 IF M=H THEN PRINT "ET ";:GOSUB 1830
_1020 IF E>0 THEN 870
_1030 PRINT:PRINT "C'EST FINI !"
_1050 D=B(6)-B(13)
_1060 IF D>=0 THEN 1090
_1070 PRINT "JE GAGNE PAR ";-D;" POINTS.":GOSUB 1460:GOTO 2310
_1090 N=N+1
_1100 IF D=0 THEN PRINT "PARTIE NULLE.":GOTO 2310
_1130 PRINT "VOUS GAGNEZ PAR ";D;" POINTS":GOTO2310
_1150 PRINT "AUTRE COUP ";
_1160 CALL #ECC7:INPUT M:CALL #EDO1
_1170 IF M=99 THEN CALL #ECC7:GOSUB 180:GOSUB 700:GOSUB 1460:GOTO 11
60
_1180 IF M>6 OR M<1 THEN PRINT "COUP INTERDIT":GOTO 1160
_1230 M=M-1:IF B(M)=0 THEN PRINT "COUP INTERDIT":GOTO 1160
_1240 H=6:GOSUB 1280:GOTO 1460
_1280 K=M:GOSUB 1660:E=0
_1310 IF K>6 THEN K=K-7
_1330 C=C+1
_1340 IF C<9 THEN F(N)=F(N)*6+K
_1360 FOR I=0 TO 5
_1370 IF B(I)<>0 THEN 1400
_1380 NEXT
_1390 RETURN
_1400 FOR I=7 TO 12
_1410 IF B(I)<>0 THEN E=1:RETURN
_1420 NEXT
_1460 FOR I=0 TO 5
_1470 B$=STR$(B(I)):J=2:K=I+1:GOSUB 1630:B$=STR$(B(12-I)):J=1:K=I+1:
GOSUB 1630
_1480 NEXT
_1490 B$=STR$(B(13)):J=1.5:K=1/3:GOSUB 1630
_1500 B$=STR$(B(6)):J=1.5:K=202/30:GOSUB 1630
_1510 RETURN
```

```
_1620 IF B(I)<10 THEN PRINT " ";
_1630 CURSET 9+30*K,80*J-24,3:FILL 8,2,64:CURSET 9+30*K,80*J-24,3
_1640 FOR N=1 TO LEN(B$)-1:CHAR ASC(MID$(B$,N+1,1)),0,1:CURMOV 6,0,3
_1650 NEXT:RETURN
_1660 P=B(M):B(M)=0:FOR P=P TO 1 STEP -1
_1690 M=M+1
_1700 IF M>13 THEN M=0
_1720 B(M)=B(M)+1:NEXT
_1740 IF B(M)<>1 THEN 1780
_1750 IF M=6 THEN 1780
_1760 IF M=13 THEN 1780
_1770 IF B(12-M)<>0 THEN 1790
_1780 RETURN
_1790 B(H)=B(H)+B(12-M)+1
_1800 B(M)=0:B(12-M)=0
_1810 RETURN
_1830 D=-99
_1840 H=13
_1850 FOR I=0 TO 13:G(I)=B(I):NEXT
_1880 FOR J=7 TO 12
_1890 IF B(J)=0 THEN 2220
_1900 M=J
_1910 GOSUB 1660
_1920 FOR I=0 TO 5
_1930 IF B(I)=0 THEN 2060
_1940 L=B(I)+I
_1950 R=0
_1960 IF L>13 THEN L=L-14:R=1:GOTO 1960
_2000 IF B(L)<>0 THEN 2040
_2010 IF L=6 THEN 2040
_2020 IF L=14 THEN 2040
_2030 R=B(12-L)+R
_2040 IF R>Q THEN Q=R
_2060 NEXT
_2070 Q=B(13)-B(6)-Q
_2080 IF C>8 THEN 2160
_2090 K=J
_2100 IF K>6 THEN K=K-7
_2120 FOR I=0 TO N-1
_2130 IF F(N)*6+K=INT(F(I)/6^(7-C)+0.1) THEN Q=Q-2
_2150 NEXT
_2160 FOR I=0 TO 13:B(I)=G(I):NEXT
_2190 IF Q>=D THEN A=J:D=Q
_2220 NEXT
_2240 M=A
_2250 PRINT "JE JOUE :";CHR$(42+M)
_2270 GOTO 1280
_2280 FOR I=0 TO N-1:PRINT B(I):NEXT
_2310 CALL #ECC7:PRINT "UNE AUTRE PARTIE ?";
_2320 GET A$:IF A$="O" THEN RUN
_2330 CALL 555
```

BIORYTHMES

Trois cycles,physique, émotionnel et intellectuel, régissent les périodes de notre existence. Avec ce programme, vous pouvez connaître les valeurs de ces cycles pour un jour donné ou bien examiner les courbes correspondantes pour un mois complet. Entrez votre date de naissance sous forme numérique et l'année en entier (ex. : 1984 et non 84).

```
_0 PAPER0:INK6:DOKE 18,48029:PRINT"BIORYTHMES"
_1 PRINT CHR$(12):PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
_5 PRINT CHR$(4);CHR$(27);"N                BIORYTHME";CHR$(4)
_10 PRINT:PRINT:PRINT "   chaque personne connait des"
_15 PRINT "periodes favorables et defavorables."
_20 PRINT "Ces periodes sont determinees par 3"
_25 PRINT "cycles :physique,emotionnel et"
_30 PRINT "intellectuel de durees respectives:"
_35 PRINT "23,28 et 33 jours."
_40 PRINT "   Les valeurs des biorythmes sont"
_45 PRINT "comprises entre -1 (defavorable) et"
_46 PRINT "1 (favorables)."
_50 GET A$:GOTO 3000
_100 CLS:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT "VOULEZ VOUS :"
_110 PRINT:PRINT "1-LES CHIFFRES POUR UNE JOURNEE ?"
_120 PRINT:PRINT "2- UNE COURBE POUR UN MOIS ?"
_130 PRINT:PRINT "3- PASSEZ A UNE AUTRE PERSONNE ?"
_140 PRINT:PRINT "F- FIN"
_150 GET A$
_160 IF A$="F" THEN CALL 555
_170 IF A$="1" THEN 1000
_180 IF A$="2" THEN 2000
_190 IF A$="3" THEN 3000
_200 GOTO 100
_1000 CLS:PRINT "DATE :":PRINT
_1010 GOSUB 6000:PRINT:PRINT
_1020 GOSUB 4000
_1030 DI=F-DN:IF DI<0 THEN 1020 ELSE GOSUB 5000
_1040 PRINT "PHYSIQUE      :";PH
_1050 PRINT "EMOTIONNEL    :";EM
_1060 PRINT "INTELLECTUEL :";IN
_1070 GET A$:GOTO 100
_2000 CLS:GOSUB 6010:CLS
_2010 J=1:GOSUB 4000
_2020 DATA 31,28,31,30,31,30,31,31,30,31,30,31
_2030 RESTORE:FOR I=1 TO M:READ NJ:NEXT
_2040 IF M=2 AND A/4=>INT(A/4) AND A/100<>INT(A/100) THEN NJ=29
_2050 FOR I=1 TO NJ
_2060 DI=F-DN+I-1
_2070 GOSUB 5000:PLOT I,12,"-"
_2080 PLOT I,12-PH*12,"p"
_2090 PLOT I,12-EM*12,"e"
_2100 PLOT I,12-IN*12,"i"
_2110 IF I/5><INT(I/5) THEN 2140
_2120 PLOT I,26,48+I-10*INT(I/10)
_2130 IF I>9 THEN PLOT I,25,MID$(STR$(I),2,1)
_2140 NEXT
_2150 GET A$:GOTO 100
_3000 CLS
```

```
_3010 PRINT "DATE DE NAISSANCE :":PRINT
_3020 GOSUB 6000
_3030 GOSUB 4000:DN=F
_3040 GOTO 100
_4000 T=(M<3)
_4010 F=INT((A+T)/4)-INT((A+T)/100)+INT((A+T)/400)-INT((M-1)*.4+2.7)
*(T+1)
_4020 F=F+365*A+31*(M-1)+1+J
_4030 RETURN
_5000 PH=SIN(DI*2*PI/23)
_5010 EM=SIN(DI*2*PI/28)
_5020 IN=SIN(DI*2*PI/33)
_5040 RETURN
_6000 INPUT "JOUR ";J
_6010 INPUT "MOIS ";M
_6020 INPUT "ANNEE ";A:IF A<1583 THEN 6020
_6030 RETURN
```

C.A.P.S.

Le manuel de l'Oric n'est pas très explicite sur la redéfinition des caractères. Ce programme vous permet de créer facilement de nouveaux symboles ou dessins en utilisant votre écran comme une feuille de papier quadrillé. Les calculs nécessaires à cette création sont exécutés automatiquement et le graphisme est affiché en permanence, grandeur nature, en haut de l'écran. Les caractères sont directement définis parmi le jeu de minuscules à partir du "a". Le programme peut traiter jusqu'à six caractères simultanément pouvant former un unique dessin.

```
____Exemple de routine obtenu avec C.A.P.S
_100 DATA #####,  2048 ,  15914 ,  7176 ,  0
_110 DATA #####,  2048 ,  15900 ,  2076 ,  0
_120 DATA #####,  13824 ,  15934 ,  2076 ,  0
_130 DATA #####,  2048 ,  15900 ,  7176 ,  0
200 FOR I=1 TO  4
210 READ A
220 FOR J=A TO A+6 STEP 2
230 READ B:DOKE J,B
240 NEXT:NEXT

Les ##### sont a remplacer par le resultat de :

46080+8*CO

ou CO est le code ASCII du caractere a redefinir.
```

```
_10 CLS:PAPER0:INK6:POKE618,2:DOKE48036,#2020:DOKE48038,#2020
_15 DOKE18,48031:PRINT"C.A.P.S"
_20 PRINT:PRINT:PRINT
_30 PRINT"  Ce programme redefinit un a six":PRINT
_31 PRINT"caracteres semi-graphiques.":PRINT
_32 PRINT"Il vous permet dessiner facilement":PRINT
_33 PRINT"vos symboles ou vos personnages":PRINT
_34 PRINT"de jeu.":PRINT
_35 PRINT"Il vous donne en outre la serie":PRINT
_36 PRINT"de DATAS et les routines necessaires":PRINT
_37 PRINT"a leur transposition dans d'autres":PRINT
_38 PRINT"programmes."
_39 POKE48042,1
_40 DOKE18,48043:PRINTCHR$(27);"LPRESSER UNE TOUCHE POUR COMMENCER"
_50 GETA$:CLS:PAPER0:INK4
_60 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
_70 PRINT" COMBIEN VOTRE DESSIN DOIT-IL OCCUPER"
_71 PRINT:PRINT" DE CARACTERES ?";:GETA$
_72 A=VAL(A$)
_75 PRINT:PRINT:PRINTA:IF((A>0)+(A<7))<>-2THEN70
_80 FORI=0TO3:READG:DOKE46080+8*37+2*I,G:NEXT
_90 DATA0,#3F00,#3F,0
_100 FORI=47104+8*97TO47104+8*102+6STEP2:DOKEI,0:NEXT
_200 REM ***** DESSIN *****
_205 CLS:LORES0:INK5:DIMF(A,8)
_210 FORI=0TO4:FORJ=0TO3:READG:DOKE46080+8*(90+I)+2*J,G:NEXT:NEXT
_220 DATA63,0,0,0,257,257,257,257,#2020,#2020,#2020,#2020,0,0,0,#3F0
0
_221 DATA#3F3F,#3F3F,#3F3F,#3F3F
```

```
_225 A0=93:A1=90:A3=91:A2=92
_230 P=48340-(A/2)*6
_235 FORI=0TO7:POKEP+I*40,A3:POKEP+1+6*A+I*40,A2:NEXT
_240 FORI=1TO6*A:POKEP-40+I,A0:POKEP+320+I,A1:NEXT
_250 REM***** DEBUT *****
_255 FORI=0TO3:POKE48721+I*80,6:NEXT
_258 DOKE18,48160:PRINT"-> ";CHR$(27);"Iabcdef"
_260 DOKE18,48720:PRINT"- Utiliser les fleches pour deplacer"
_270 DOKE18,48800:PRINT"- La barre espace pour valider 1 point"
_280 DOKE18,48880:PRINT"- DEL pour effacer 1 point"
_290 DOKE18,48960:PRINT"- RETURN pour terminer"
_300 POKE616,7:PRINT:POKE617,21-6*(A/2):Y=7:X=21-6*(A/2):POKE618,3
_310 PC=48040+Y*40+X:J=47104+8*97+INT((X-21+6*(A/2))/6)*8+Y-7
_400 GETZ$:Z=ASC(Z$)
_402 IFZ>7ANDZ<12THEN1000
_403 IFZ=32THEN2000
_404 IFZ=127THEN3000
_405 IFZ=13THEN5000
_410 GOTO400
_1000 REM***** DEPLACEMENT *****
_1010 IFZ=8ORZ=9THEN1030
_1020 IFZ=10ORZ=11THEN1040
_1030 P1=X+1+2*(Z=8):IFPEEK(48040+Y*40+P1)=A3ORPEEK(48040+Y*40+P1)=A
2THEN400
_1035 X=P1:GOTO1100
_1040 P2=Y+1+2*(Z=11):IFPEEK(48040+P2*40+X)=A0ORPEEK(48040+P2*40+X)=
A1THEN400
_1045 Y=P2
_1100 POKE618,2:POKE616,Y:PRINT:POKE617,X::POKE618,3
_1110 PC=48040+Y*40+X:J=47104+8*97+INT((X-21+6*(A/2))/6)*8+Y-7
_1120 GOTO400
_2000 IFPEEK(PC)=94ORPEEK(PC)=222THEN400
_2010 POKEPC,94
_2020 XX=X-21+6*(A/2):B=PEEK(J):POKEJ,B+INT(2^(5-(XX-6*INT(XX/6))))
_2030 GOTO400
_3000 ZZ=PEEK(PC):IFPEEK(PC)=16ORPEEK(PC)=144THEN400
_3010 POKEPC,16
_3020 XX=X-21+6*(A/2):B=PEEK(J):POKEJ,B-INT(2^(5-(XX-6*INT(XX/6))))
_3030 GOTO400
_4000 FORK=0TOA-1:FORI=0TO7:FORJ=0TO5
_4010 IFPEEK(P+1+I*40+J+6*K)=94THENPO=PO+2^(5-J):NEXT:GOTO4020
_4015 NEXT
_4020 F(K,I)=PO:PO=0:NEXT:NEXT:RETURN
_5000 FORI=48720TO49080:POKEI,32:NEXT
_5005 POKE618,2:POKE616,17:POKE617,0
_5010 DOKE18,48722:PRINT"Voulez vous un exemple de routine ?"
_5020 GETL$:IFL$<>"O"THENCALL555
_5030 CLS:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
_5040 FORK=0TOA-1
_5050 PRINT100+10*K;"DATA #####,";
_5060 FORI=47880+8*KTO47878+(K+1)*8STEP2
_5070 PRINT" ";DEEK(I);CHR$(8);",";
_5080 NEXT:PRINTCHR$(8);" ":NEXT
_5090 PRINT"200 FOR I=1 TO ";A;"
_5100 PRINT"210 READ A"
_5110 PRINT"220 FOR J=A TO A+6 STEP 2"
_5120 PRINT"230 READ B:DOKE J,B"
_5130 PRINT"240 NEXT:NEXT"
_5140 PRINT:PRINT"Les ##### sont a remplacer par le     resultat de
:"
_5150 PRINT:PRINT"46080+8*CO"
_5160 PRINT:PRINT"ou CO est le code ASCII du caractere aredefinir."
_5170 PRINTCHR$(17)
```

CALENDRIER

Ce programme permet d'afficher le calendrier de n'importe quel mois, de n'importe quelle année à partir de 1582. Une option est prévu pour permettre de sortir le calendrier sur imprimante. Le mois doit être entré sous forme numérique.

```
ANNEE 1984        MOIS 3


%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%           !   !   !   !   !   !   %
% LUNDI     !   !   ! 5 ! 12! 19! 26%
%-----------!---!---!---!---!---!---%
%           !   !   !   !   !   !   %
% MARDI     !   !   ! 6 ! 13! 20! 27%
%-----------!---!---!---!---!---!---%
%           !   !   !   !   !   !   %
% MERCREDI  !   !   ! 7 ! 14! 21! 28%
%-----------!---!---!---!---!---!---%
%           !   !   !   !   !   !   %
% JEUDI     !   ! 1 ! 8 ! 15! 22! 29%
%-----------!---!---!---!---!---!---%
%           !   !   !   !   !   !   %
% VENDREDI  !   ! 2 ! 9 ! 16! 23! 30%
%-----------!---!---!---!---!---!---%
%           !   !   !   !   !   !   %
% SAMEDI    !   ! 3 ! 10! 17! 24! 31%
%-----------!---!---!---!---!---!---%
%           !   !   !   !   !   !   %
% DIMANCHE  !   ! 4 ! 11! 18! 25!   %
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
```

```
_5 CLS:DOKE18,48028:PRINT"CALENDRIER":PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
_10 INPUT"ANNEE ";A:PRINT:PRINT:PRINT:INPUT"MOIS ";M
_20 T=(M<3)
_30 F=INT((A+T)/4)-INT((A+T)/100)+INT((A+T)/400)-INT((M-1)*.4+2.7)*(
T+1)
_40 F=F+365*A+31*(M-1)+1
_60 JS=F-INT(F/7)*7
_100 CLS:POKE618,2:PRINT:PAPER0:INK6
_101 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
_103 PRINT"DESIREZ VOUS SORTIR VOTRE CALENDRIER "
_105 PRINT:PRINT:PRINT"SUR L'IMPRIMANTE  ?"
_107 GETB$:PRINTCHR$(12)
_110 PRINT"    ";CHR$(4);CHR$(27);"JANNEE ";A,"    MOIS ";M;CHR$(4)
_130 FORI=1TO34:POKE48242+I,37
_140 POKE49082+I,37:NEXT
_150 FORI=0TO21:POKE48242+I*40,37
_160 POKE48242+I*40+34,37:NEXT
_170 FORI=0TO3:READG:DOKE46080+8*45+I*2,G:NEXT
_180 DATA0,#3F00,#3F,0
_190 FORI=0TO3:DOKE46080+8*124+I*2,#C0C:NEXT
_200 FORI=1TO6:FORJ=1TO33:POKE48242+3*I*40+J,45:NEXT:NEXT
_210 FORI=10TO33STEP4:FORJ=1TO20
_220 POKE48242+I+J*40,124
```

```
_230 NEXT:NEXT
_235 POKE49003,1:POKE49043,1
_240 REM   JOURS
_250 FORI=1TO7:READA$
_260 DATALUNDI,MARDI,MERCREDI,JEUDI,VENDREDI,SAMEDI,DIMANCHE
_270 PLOT3,4+I*3,A$
_280 NEXT
_300 GOSUB500:JS=JS+4
_310 FORI=1TOX
_320 L=13+INT((JS+I)/7)*4
_330 H=7+((JS+I)-7*INT((JS+I)/7))*3
_340 PLOTL,H,MID$(STR$(I),2)
_350 NEXT
_360 GETK$
_400 IFB$<>"0"THEN440
_405 POKE49003,32:POKE49043,32:CALL#ED01
_410 FORI=0TO26:FORJ=0TO38
_420 Q=SCRN(J,I):LPRINTCHR$(Q);
_430 NEXT:LPRINT:NEXT:CALL#ECC7
_440 CLS:PRINT"UN AUTRE ?"
_450 GETA$:IFA$="O"THENRUN
_460 CALL555
_500 IFM>7THEN600
_510 IFM=2THEN700
_520 IFM/2=INT(M/2)THEN550
_530 X=31:RETURN
_550 X=30:RETURN
_600 IFM/2=INT(M/2)THEN650
_610 X=30:RETURN
_650 X=31:RETURN
_700 IFA/4=INT(A/4)THEN720
_710 X=28:RETURN
_720 X=29:RETURN
```

COFFRE-FORT

Le coffre fort de l'Oric a un défaut : lorsque le bouton passe par le bon numéro, le click est légèrement plus fort. A vous d'en profiter pour l'ouvrir. Les flèches de déplacement du clavier vers la droite et la gauche vous permettent de tourner les boutons dans les deux sens. Pour changer de boutons, il suffit d'enfoncer simultanément CTRL et une des deux flèches. Quand vous penser avoir bien positionné les quatre boutons, vous n'avez qu'à enfoncer la barre d'espacement pour tenter d'ouvrir la porte du coffre. Il y a vingt niveaux de difficulté pour contenter tout le monde. Ces niveaux font varier simultanément le volume du click et la différence entre le click normal et celui du bon numéro. Cette échelle de difficulté varie d'un Oric à l'autre, car tous les sons ne sortent pas avec la même puissance. Vous avez droit à 3 essais.

```
_10 TEXT:PAPER 0:INK 2:DOKE 18,48027:PRINT "COFFRE-FORT":PRINT CHR$(
12)
_20 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT "   ";CHR$(4);CHR$(27);"N      C O F
 F R E - F O R T";CHR$(4)
_30 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
_40 PRINT "QUAND VOUS PASSEZ PAR LE BON NUMERO"
_50 PRINT "LE CLICK EST LEGEREMENT PLUS FORT"
_55 PRINT
_60 PRINT:PRINT "UTILISEZ:":PRINT "<- ET -> POUR FAIRE TOURNER LES
     BOUTONS"
_65 PRINT
_70 PRINT "CTRL ET LES QUATRES TOUCHES DU CURSEURPOUR CHOISIR LE BOU
TON A TESTER"
_75 PRINT
_80 PRINT "LA BARRE ESPACE POUR OUVRIR LA PORTE  DU COFFRE"
_85 PRINT
_90 INPUT "NIVEAU (1 A 20) ";N:IF N<1 OR N>20 THEN 90
_100 HIRES:POKE 618,10:INK 0:PAPER 6
_110 FOR I=60 TO 180 STEP 120
_120 FOR J= 50 TO 150 STEP 100
_130 CURSET I,J,3
_140 CIRCLE 10,1:CIRCLE 40,1
_150 FOR A=0 TO 2*PI-PI/5 STEP PI/5
_160 CURSET I+10*COS(A),J+10*SIN(A),3
_170 DRAW 30*COS(A),30*SIN(A),1
_180 CURSET I,J-44,1:CIRCLE 1,1
_190 NEXT
_200 CURSET I-3,J-34,3:CHAR 48,0,1
_210 NEXT:NEXT
_220 CURSET 56,46,3:FILL 8,2,136
_230 X=60:Y=50:B=1
_240 FOR I=1 TO 4
_250 C(I)=INT(RND(1)*10)
_260 NEXT
_270 VO=12-N/2
_1000 I=0:REPEAT:I=I+1
_1010 IF PEEK(#208)=#84 THEN 1500
_1020 IF PEEK(#209)=#A2 THEN 2000
_1030 IF PEEK(#208)=#AC THEN S=-1:GOTO 1100
_1040 IF PEEK(#208)=#BC THEN S=1:GOTO 1100
_1050 GOTO 1010
_1100 E(B)=E(B)+S:IF E(B)<0 THEN E(B)=9
_1110 IF E(B)>9 THEN E(B)=0
_1120 CURSET X-3,Y-34,3:FILL 8,2,64
_1125 CURSET X-3,Y-34,3:CHAR 48+E(B),0,1
_1130 VS=VO-(E(B)=C(B))*(23-N)/3
```

```
_1140 IF VS>15 THEN VS=15
_1150 SOUND 1,300,VS
_1160 SOUND 1,0,0:WAIT 10
_1170 GOTO 1010
_1500 FOR J=1 TO 4:IF E(J)=C(J) THEN NEXT:GOTO 3000
_1510 PRINT "ESSAI RATE"::PRINT "ESSAYEZ ENCORE...":WAIT200:CLS
_1520 UNTIL I=3
_1530 PRINT CHR$(12):PRINT "   ";CHR$(4);CHR$(27);"N PERDU";CHR$(4)
_1540 GOTO 4000
_2000 XO=X:YO=Y
_2010 IF DEEK(#208)=#A2AC AND X=180 THEN XO=60:B=B-2:GOTO 2100
_2020 IF DEEK(#208)=#A2BC AND X=60 THEN XO=180:B=B+2:GOTO 2100
_2030 IF DEEK(#208)=#A2B4 AND Y=50 THEN YO=150:B=B+1:GOTO 2100
_2040 IF DEEK(#208)=#A29C AND Y=150 THEN YO=50:B=B-1:GOTO 2100
_2050 GOTO 1010
_2100 CURSET X-4,Y-4,3:FILL 8,2,64
_2110 X=XO:Y=YO:CURSET X-4,Y-4,3:FILL 8,2,136
_2120 GOTO1010
_3000 PRINT CHR$(12):PRINT "   ";CHR$(4);CHR$(27)"N BEAU TRAVAIL...";
CHR$(4)
_4000 WAIT 400
_4010 CLS:PRINT "VOULEZ VOUS REJOUER ?"
_4020 GET A$:GET A$:IF A$="O" THEN RUN
_4030 CALL 555
```

COLORMIND

Il s'agit de retrouver les quatre couleurs cachés par l'Oric sous le bandeau en haut de l'écran. Il vous suffira de rentrer les couleurs avec les touches 0 à 7 selon le code habituel de l'Oric (qui est par ailleurs rappelé en bas de l'écran). Les flèches de déplacement du clavier vous permettrons des corrections le cas échéant. Enfin RETURN validera votre proposition.
Ceux qui ne disposent que d'une télévision noir et blanc, ou d'un moniteur monochrome, ne seront pas lésés puisqu'il est possible de jouer avec des chiffres en répondant autrement que par la lettre O à la question "avez vous une télé couleur ?"
Dix essais sont autorisés, l'Oric vous dévoilera ensuite la combinaison exacte. Si vous ne faites pas de fautes de raisonnement, huit essais devraient vous suffir.

```
_10 PAPER 0:INK 2:CLS:DOKE 18,48028:PRINT "COLOR MIND"
_20 PRINT CHR$(12)
_25 PRINT CHR$(12)
_30 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT CHR$(4);CHR$(27);"J         C O L O
 R    M I N D";CHR$(4)
_40 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT "UTILISEZ <- ET -> POUR DEPLACER LE     C
URSEUR"
_50 PRINT:PRINT "LES TOUCHES DE 0 A 7 POUR ENTRER UNE  COULEUR"
_60 PRINT:PRINT "RETURN POUR VALIDER VOTRE PROPOSITION"
_70 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT "AVEZ VOUS UNE TELE COULEUR ?"
_80 B$=KEY$:IF B$="" THEN B=RND(1):GOTO 80
_90 DATA 1024,16130,1026,0
_100 FOR I=0 TO 3:READ A:DOKE 47096+2*I,A:NEXT
_101 CLS
_103 IF B$<>"O" THEN 110
_105 FOR I=0 TO 7:POKE 49082+4*I,48+I:POKE 49083+4*I,16+I:POKE 49084
+4*I,16
_106 NEXT
_110 POKE 48131,17:POKE 48143,16
_120 FOR I=1 TO 4
_130 C(I)=INT(RND(1)*8)
_140 NEXT
_200 FOR I=10 TO 1 STEP -1
_205 PLOT 5,3+2*I,STR$(11-I)
_210 X=1:Y=2*I+4
_215 IF X<1 THEN X=1
_216 IF X>4 THEN X=4
_220 POKE 618,2
_230 POKE 616,Y-1:PRINT:POKE 617,8+3*X
_235 POKE 48008+(I*2+4)*40+X*3,255
_240 POKE 618,3
_250 GET A$
_255 POKE 48008+(I*2+4)*40+X*3,32
_260 IF ASC(A$)=13 THEN 400
_270 IF ASC(A$)=8 THEN X=X-1:GOTO 215
_280 IF ASC(A$)=9 THEN X=X+1:GOTO 215
_290 A=VAL(A$)
_295 IF A>7 THEN 215
_300 POKE 48010+(I*2+4)*40+X*3,16
_310 POKE 48009+(I*2+4)*40+X*3,A+16-32*(B$<>"O")
_330 E(X)=A:X=X+1
_340 GOTO 215
_400 BP=0:MP=0
_410 FOR J=1 TO 4
_420 IF E(J)=C(J) THEN BP=BP+1:E(J)=9:A(J)=9
```

```
_430 NEXT
_450 FOR J=1 TO 4
_460 FOR K=1 TO 4
_470 IF E(K)=C(J) AND E(K)<>9 AND A(J)=0 THEN MP=MP+1:E(K)=9:A(J)=9
_480 NEXT:NEXT
_485 FOR J=1 TO 4:E(J)=0:A(J)=0:NEXT
_490 PLOT 25,3+I*2,STR$(BP)+" BP. "+STR$(MP)+" MP."
_500 IF BP=4 THEN 1000
_510 NEXT
_1000 POKE 48131,16:POKE 618,2
_1010 FOR I=1 TO 4
_1020 POKE 48130+3*I,16
_1030 POKE 48129+3*I,16+C(I)-32*(B$<>"O")
_1040 NEXT
_1050 PLOT 1,26,"VOULEZ VOUS REJOUER ?          "
_1060 GET A$:IF A$="O" THEN 101
_1070 CALL 555
```

CRAPS

Le Craps est un jeu de dés très répandu aux Etats-Unis. Il se joue avec deux dés. S'il sort 7 ou 11 au premier jet de dés, le joueur double sa mise. S'il sort 2, 3 ou 12 il perd sa mise. Toute autre valeur se transforme en point : on relance les dés jusqu'à ce que le point sorte et le joueur double alors sa mise, mais si un 7 sort le joueur a perdu.

```
_10 REM*********************************
_20 REM*******             *************
_30 REM*******   CRAPS     *************
_40 REM*******             *************
_50 REM*********************************
_51 PAPER2:INK4:CLS:POKE618,2:DOKE18,48033:PRINT "CRAPS":GOSUB1000
_52 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"DESIREZ VOUS LIRE LES REGLES
 (O/N) ?"
_53 A$=KEY$:IFA$=""THENO=RND(1):GOTO53
_54 CLS
_55 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
_56 PRINT"            ";CHR$(27);"L***********"
_57 PRINT"            ";CHR$(27);"L*          *"
_60 PRINT"  ";CHR$(4);CHR$(27);"N          *  CRAPS  *";CHR$(4)
_61 PRINT
_62 PRINT"            ";CHR$(27);"L*          *"
_63 PRINT"            ";CHR$(27);"L***********"
_100 FORI=1TO12:READA,B,C:MUSIC1,A,B,15:WAITC:NEXT
_105 DATA256,1795,775,1,8192,14384,12344,32,3072,16158,7743,12
_110 DATA3,8,30,3,5,20,3,1,40,3,5,40,3,8,40,4,1,60,4,5,30,4,3,20,4,1
,40,3,5,40
_120 DATA3,6,40,3,8,70
_130 SOUND1,0,0
_135 IFA$<>"O"GOTO163
_140 CLS:PRINT
_150 PRINT"  ";CHR$(4);CHR$(27);"JLE CRAPS EST UN JEU DE DES"
_151 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"  "; CHR$(27);"JJE LANCE LES DES POUR V
OUS"
_152 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"  "; CHR$(27);"JSI AU PREMIER LANCER"
_153 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"  "; CHR$(27);"JVOUS SORTEZ 7 OU 11"
_154 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"  "; CHR$(27);"JVOUS DOUBLEZ VOTRE MISE
"
_155 WAIT800:CLS:PRINT:PRINT"  ";CHR$(27);"JSI VOUS SORTEZ 2,3 OU 12
"
_156 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"  ";CHR$(27);"JVOUS PERDEZ."
_157 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"  ";CHR$(27);"JPOUR TOUTE AUTRE VALEUR,
"
_158 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"  ";CHR$(27);"JVOUS RELANCEZ LES DES"
_159 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"  ";CHR$(27);"JJUSQU'A REFAIRE CETTE VA
LEUR"
_160 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"  ";CHR$(27);"JPOUR DOUBLER VOTRE MISE,
"
_161 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"  ";CHR$(27);"JATTENTION : UN 7 ET VOUS
 PERDEZ"
_162 WAIT1200:PRINTCHR$(4)
_163 CLS:FORI=48520TO48559:POKEI,42:NEXT
_164 FORI=48250TO48255:POKEI,146:NEXT
_165 FORI=48260TO48265:POKEI,146:NEXT
_166 FORI=1TO3
```

```
_167 POKE48250+I*40,146:POKE48255+I*40,146:POKE48260+I*40,146:POKE48
265+I*40,146
_168 NEXT
_169 FORI=48410TO48415:POKEI,146:NEXT
_170 FORI=48420TO48425:POKEI,146:NEXT
_180 PLOT27,7,"CAPITAL:"
_190 CA=500:PLOT27,9,"500"
_192 T=1: IFCA<=0THEN4000
_195 GOSUB3000
_200 A=INT(RND(1)*6+1):GOSUB2000+10*A
_210 FORJ=1TO3:FORI=1TO4
_220 POKE48250+I+40*J,A(J,I):NEXT:NEXT
_230 B=INT(RND(1)*6+1):GOSUB2000+10*B
_240 FORJ=1TO3:FORI=1TO4
_250 POKE48260+I+40*J,A(J,I):NEXT:NEXT
_260 GOSUB5000:ONOGOTO192,200
_280 IFCA<=0THEN4000
_1000 FORK=0TO2
_1010 FORI=0TO3:READA:DOKE46080+8*(100+K)+2*I,A:NEXT:NEXT
_1020 RETURN
_2010 FORJ=1TO3:FORI=1TO4:A(J,I)=146:NEXT:NEXT
_2011 A(2,2)=228:A(2,3)=229
_2012 RETURN
_2020 FORJ=1TO3:FORI=1TO4:A(J,I)=146:NEXT:NEXT
_2021 A(1,2)=230:A(3,3)=230
_2022 RETURN
_2030 FORJ=1TO3:FORI=1TO4:A(J,I)=146:NEXT:NEXT
_2031 A(1,1)=230:A(2,2)=228:A(2,3)=229:A(3,4)=230
_2032 RETURN
_2040 FORJ=1TO3:FORI=1TO4:A(J,I)=146:NEXT:NEXT
_2041 A(1,1)=230:A(1,4)=230:A(3,1)=230:A(3,4)=230
_2042 RETURN
_2050 FORJ=1TO3:FORI=1TO4:A(J,I)=146:NEXT:NEXT
_2051 A(1,1)=230:A(1,4)=230:A(3,1)=230:A(3,4)=230:A(2,2)=228:A(2,3)=
229
_2052 RETURN
_2060 FORJ=1TO3:FORI=1TO4:A(J,I)=146:NEXT:NEXT
_2061 A(1,1)=230:A(1,4)=230:A(3,1)=230:A(3,4)=230:A(2,1)=230:A(2,4)=
230
_2062 RETURN
_3000 FORI=48722TO48759:POKEI,32:NEXT
_3010 DOKE18,48739
_3015 POKE618,3
_3020 INPUT"MISE ";M:PRINTCHR$(11):IFM>CATHEN3000
_3030 POKE618,2:POKE616,1
_3035 CA=CA-M:PLOT27,9,"         ":PLOT27,9,MID$(STR$(CA),2)
_3040 RETURN
_4000 CLS:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"VOUS AVEZ TOUT PERDU !
!"
_4010 PRINT"         DESOLE"
_4020 PRINT"DESIREZ VOUS REJOUER ?"
_4030 A$=KEY$:IFA$=""THEN4030
_4040 IFA$="O"THENRUN
_4050 CALL555
_5000 IFT>1THEN5100
_5010 IFA+B=7ORA+B=11THEN6000
_5020 IFA+B=2ORA+B=3ORA+B=12THEN6500
_5030 T=T+1:C=A+B
_5040 C$="VOUS DEVEZ FAIRE "+MID$(STR$(C),2)
_5050 PLOT10,24,C$
_5060 WAIT200:FORI=49010TO49039:POKEI,32:NEXT:O=2:RETURN
_5100 IFA+B=7THEN6500
_5110 IFA+B<>CTHEN5200
```

```
_5120 GOTO6000
_5200 C$=MID$(STR$(A+B),2)+"    JE RELANCE"
_5210 PLOT10,24,C$
_5220 WAIT200:FORI=49010TO49039:POKEI,32:NEXT:O=2:RETURN
_6000 C$=MID$(STR$(A+B),2)+"    VOUS GAGNEZ "+MID$(STR$(2*M),2)+" $"
_6010 PLOT10,24,C$
_6015 FORI=1TO11:PLOT27+I,9," ":NEXT
_6020 CA=CA+2*M:PLOT27,9,MID$(STR$(CA),2)
_6030 WAIT200:FORI=49010TO49039:POKEI,32:NEXT
_6040 O=1:RETURN
_6500 C$=MID$(STR$(A+B),2)+"    VOUS PERDEZ "+MID$(STR$(M),2)+" $"
_6510 PLOT10,24,C$
_6515 FORI=1TO11:PLOT27+I,9," ":NEXT
_6520 PLOT27,9,MID$(STR$(CA),2)
_6530 WAIT200:FORI=49010TO49039:POKEI,32:NEXT
_6540 O=1:RETURN
```

DAMES

Ce programme joue aux dames selon les règles usuelles. Pour entrer vos coups, indiquez d'abord la case de départ sous la forme x, y où x est le numéro de la colonne et y celui de la rangée, et ensuite la case d'arrivée sous la même forme. Lorsque vous mangez, le programme vous pose la question "CONTINUER ?", répondez par la touche 0 si vous pouvez effectivement remanger, le programme ne vous demande alors que la nouvelle case d'arrivée.
Défense de tricher !

```
_0 PRINT CHR$(12):PAPER 6:INK 0:DOKE 18,48033:PRINT "DAMES"
_1 PRINT:PRINT CHR$(4);"  ";CHR$(27);"N          D A M E S";CHR$(4)
_2 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT "POUR INDIQUER VOTRE COUP,DONNEZ"
_3 PRINT "D'ABORD LA CASE DE DEPART SOUS LA"
_4 PRINT "FORME :"
_5 PRINT "  X,Y"
_6 PRINT:PRINT "OU X EST LE NUMERO DE LA COLONNE"
_7 PRINT "ET Y CELUI DE LA RANGEE."
_8 PRINT:PRINT "A LA QUESTION : CONTINUER ?  REPONDEZ"
_9 PRINT "PAR 0 SI VOUS POUVEZ REMANGER.":WAIT 1000
_10 DIM E(8,8)
_20 PAPER 0:INK 3:HIRES
_30 RESTORE:FOR I=1 TO 9
_40 CURSET 30,10+20*I,3:DRAW 192,0,1
_50 CURSET 6+24*I,30,3:DRAW 0,160,1
_60 NEXT
_70 FOR I=1 TO 8
_80 CURSET 17+24*I,20,3:CHAR 48+I,0,1
_90 CURSET 16,14+20*I,3:CHAR 48+I,0,1
_100 NEXT
_1000 DATA 0,-1,0,-1,0,-1,0,-1
_1005 DATA -1,0,-1,0,-1,0,-1,0
_1010 DATA 0,-1,0,-1,0,-1,0,-1
_1015 DATA 1,0,1,0,1,0,1,0
_1020 DATA 0,1,0,1,0,1,0,1
_1025 DATA 1,0,1,0,1,0,1,0
_1040 FOR H=1 TO 3
_1050 FOR V=1 TO 8
_1060 READ E(H,V)
_1070 GOSUB 50000
_1080 NEXT:NEXT
_1090 FOR H=6 TO 8
_1100 FOR V=1 TO 8
_1110 READ E(H,V)
_1120 GOSUB 50000
_1130 NEXT:NEXT
_1500 FOR X=1 TO 8
_1510 FOR Y=1 TO 8
_1520 IF (X+Y)/2=INT((X+Y)/2) THEN 1550
_1530 IF E(X,Y)=-2 THEN GOSUB 3000
_1550 NEXT:NEXT
_1700 FOR X=1 TO 8
_1710 FOR Y=1 TO 8
_1720 IF (X+Y)/2=INT((X+Y)/2) THEN 1750
_1730 IF E(X,Y)=-1 THEN GOSUB 4000
_1750 NEXT:NEXT
_1800 FOR X=1 TO 8
```

```
_1810 FOR Y=1 TO 8
_1820 IF (X+Y)=INT((X+Y)/2) THEN 1850
_1830 IF E(X,Y)=-1 THEN GOSUB 5000
_1850 NEXT:NEXT
_2000 FOR X=1 TO 8
_2010 FOR Y=1 TO 8
_2020 IF (X+Y)=INT((X+Y)/2) THEN 2050
_2030 IF E(X,Y)=-2 THEN GOSUB 6000
_2050 NEXT:NEXT
_2100 GOTO 32000
_3000 FOR I=-7 TO 7:FOR J=-7 TO 7
_3020 M=X+I:N=Y+J
_3040 IF ABS(I)<>ABS(J) THEN 3220
_3050 G=M+SGN(I):P=N+SGN(J)
_3060 Q=G-SGN(I)*2:R=P-SGN(J)*2
_3090 IF G<1 OR G>8 OR P<1 OR P>8 THEN 3220
_3120 IF SGN(I)=SI THEN 3170
_3130 IF SGN(J)=SJ THEN 3170
_3150 IF IN=1 THEN 3220
_3170 IF E(M,N)<=0 THEN 3220
_3180 IF E(G,P)<>0 THEN 3220
_3190 IF E(Q,R)=0 THEN 3280
_3200 IF X<>Q THEN 3220
_3205 IF Y=R THEN 3280
_3220 NEXT:NEXT
_3240 IF IN<>1 THEN 3270
_3250 IN=0
_3260 POP:GOTO 16000
_3270 RETURN
_3280 ZAP:SOUND 1,0,0
_3290 E(X,Y)=0:H=X:V=Y:GOSUB 50000
_3300 E(M,N)=0:H=M:V=N:GOSUB 50000
_3310 E(G,P)=-2:H=G:V=P:GOSUB 50000
_3340 SI=SGN(I):SJ=SGN(J):X=G:Y=P:IN=1
_3350 GOTO 3000
_4000 FOR I=-1 TO 1 STEP 2
_4010 M=X+1:N=Y+I
_4030 IF M>8 OR M<1 OR N>8 OR N<1 THEN 4110
_4035 G=M+1:P=N+SGN(I)
_4050 IF G<1 OR G>8 OR P<1 OR P>8 THEN 4110
_4090 IF E(M,N)<=0 THEN 4110
_4100 IF E(G,P)=0 THEN 4160
_4110 NEXT
_4120 IF IN<>1 THEN 4150
_4130 IN=0
_4140 POP:GOTO 16000
_4150 RETURN
_4160 ZAP:SOUND 1,0,0
_4170 E(X,Y)=0:H=X:V=Y:GOSUB 50000
_4180 E(M,N)=0:H=M:V=N:GOSUB 50000
_4190 E(G,P)=-1:IF G=8 THEN E(G,P)=-2
_4200 H=G:V=P:GOSUB 50000:IF E(G,P)=-2 THEN 4140
_4210 SI=1:SJ=SGN(J)
_4250 X=G:Y=P
_4270 IF E(G,P)=-2 THEN IN=0:POP:GOTO 1500
_4300 IN=1:GOTO 4000
_5000 FOR I=-1 TO 1 STEP 2
_5010 M=X+1:N=Y+I
_5030 IF M>8 OR M<1 OR N>8 OR N<1 THEN 5080
_5070 IF E(M,N)=0 THEN 5100
_5080 NEXT
_5090 RETURN
_5100 E(X,Y)=0:H=X:V=Y:GOSUB 50000
```

```
_5110 E(M,N)=-1:H=M:V=N:GOSUB 50000
_5120 IF M=8 THEN E(M,N)=2:GOSUB 50000
_5130 POP:GOTO 16000
_6000 FOR I=-7 TO 7
_6010 FOR J=-7 TO 7
_6020 M=X+I:N=Y+J
_6040 IF M<1 OR M>8 OR N<1 OR N>8 THEN 6100
_6080 IF ABS(J)<>ABS(I) THEN 6100
_6090 IF E(M,N)=0 THEN 6130
_6100 NEXT:NEXT
_6110 RETURN
_6130 E(X,Y)=0:H=X:V=Y:GOSUB 50000
_6140 E(M,N)=-2:H=M:V=N:GOSUB 50000
_6150 POP:GOTO 16000
_16000 REM
_16010 GOSUB 25000
_16020 PRINT "A VOUS"
_16030 INPUT "DE ";J2,J1
_16040 INPUT "A ";J4,J3
_16050 IF J1<1 OR J1>8 OR J2<1 OR J2>8 OR J3<1 OR J3>8 OR J4<1 OR J4
>8 THEN16020
_16120 IF E(J1,J2)=2 THEN 17500
_17000 IF E(J3,J4)<>0 THEN 16020
_17010 IF ABS(J4-J2)>2 THEN16020
_17020 IF E(J1,J2)<=0 THEN 16020
_17030 IF J1-J3>2 THEN 16020
_17035 IF J1-J3=2 THEN 17120
_17040 IF J1-J3=1 THEN 17200
_17120 IF E((J3+J1)/2,(J4+J2)/2)>=0 THEN 16020
_17200 E(J1,J2)=0:H=J1:V=J2:GOSUB 50000
_17205 E(J3,J4)=1:IF J3=1 THEN E(J3,J4)=2
_17210 H=J3:V=J4:GOSUB 50000
_17220 IF ABS(J3-J1)<>2 THEN 1500
_17230 H=(J3+J1)/2:V=(J4+J2)/2:E(H,V)=0:ZAP:SOUND 1,0,0:GOSUB 50000
_17270 PRINT "CONTINUER ?":GET XX$:CLS
_17280 IF XX$<>"O" THEN 1500
_17290 J1=J3:J2=J4:GOTO 16040
_17500 REM
_17510 M=J3-SGN(J3-J1)
_17515 N=J4-SGN(J4-J2)
_17520 Z=1:IF E(M,N)<0 THEN ZAP:SOUND 1,0,0:Z=0
_17542 IF ABS(J4-J2)=1 THEN 17580
_17550 IF E(M,N)>0 THEN 16020
_17570 IF E(J3,J4)<>0 THEN 16020
_17580 IF ABS(J3-J1)<>ABS(J4-J2) THEN 16020
_17600 E(J1,J2)=0:H=J1:V=J2:GOSUB 50000
_17610 E(J3,J4)=2:H=J3:V=J4:GOSUB 50000
_17620 E(M,N)=0:H=M:V=N:GOSUB 50000
_17640 IF Z=0THEN 17270 ELSE 1500
_25000 REM TEST GAGNE
_25010 FOR X=1 TO 8
_25020 FOR Y=1 TO 8
_25030 IF (X+Y)/2=INT((X+Y)/2) THEN 25050
_25040 IF E(X,Y)>0 THEN 25080
_25050 NEXT:NEXT
_25060 GOTO 30000
_25080 RETURN
_30000 REM
_30005 PRINT "DESOLE, JE GAGNE !"
_30010 GOTO 60000
_32000 PRINT "BRAVO, VOUS GAGNEZ !"
_32010 GOTO 60000
_50000 IF E(H,V)=0 THEN CURSET 12+24*V,14+20*H,3:FILL 16,2,64:RETURN
```

```
_50005 CURSET 18+24*V,20+20*H,3:PLAY 6,0,2,100
_50010 IF E(H,V)>0 THEN 50030
_50020 CIRCLE 6,1:IF E(H,V)=-2 THEN CIRCLE 1,1
_50025 RETURN
_50030 FOR I=1 TO 6 STEP E(H,V):CIRCLE I,1:NEXT:RETURN
_60000 PRINT "VOULEZ VOUS REJOUER ?
_60010 GET A$:IF A$="O" THEN 20 ELSE CALL 555
```

DATES

Grâce à ce programme vous pourrez calculer l'écart entre deux dates, aussi bien en nombre de jours qu'en nombres d'années, de mois et de jours, et connaître le jour de la semaine d'une date quelconque. Il fonctionne à partir de l'année 1582. Les dates doivent être entrées entièrement sous forme numérique et l'année in extenso : on écrira 1984 et pas 84.

```
DATE 1
JOUR ?  27
MOIS ?  12
ANNEE ?  1958

DATE 2
JOUR ?  1
MOIS ?  4
ANNEE ?  1984

DIFFERENCE : 9227  JOURS

C'EST A DIRE :
_25  ANNEES
_3  MOIS
_4  JOURS

JOUR ?  14
MOIS ?  7
ANNEE ?  1789
C'EST UN MARDI

JOUR ?  31
MOIS ?  12
ANNEE ?  1999
C'EST UN VENDREDI
```

```
_1 CLS
_2 DOKE 18,48033:PRINT "DATES"
_5 FOR I=0 TO 6:READ JS$(I):NEXT
_10 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT "VOULEZ VOUS :"
_20 PRINT:PRINT:PRINT "1-NOMBRES DE JOURS ENTRE DEUX DATES"
_30 PRINT:PRINT "2-JOUR DE LA SEMAINE"
_40 PRINT:PRINT "F-FIN"
_50 GET A$:PRINT CHR$(12)
_60 IF A$="F" THEN CALL 555
_70 IF A$="1" THEN 100
_80 IF A$="2" THEN 200
_90 GOTO 10
_100 PRINT "DATE 1"
_110 GOSUB 300:F1=F
_120 PRINT:PRINT "DATE 2"
_130 GOSUB 300
_140 PRINT:PRINT "DIFFERENCE :";ABS(F-F1);" JOURS"
_150 X=ABS(F1-F)/365.25:X%=X:X3=365.25*(X-X%)
_155 XM=X3/30.4:XM%=XM:XJ%=(XM-XM%)*30.4
_160 PRINT:PRINT "C'EST A DIRE :":PRINT:PRINT X%;" ANNEES"
_170 PRINT XM%;" MOIS"
```

```
_180 PRINT XJ%;" JOURS"
_190 GET A$:CLS:GOTO 10
_200 GOSUB 300
_210 JS=F-INT(F/7)*7
_220 PRINT "C'EST UN ";JS$(JS)
_230 GET A$:CLS :GOTO 10
_300 INPUT "JOUR ";J
_310 IF J<0 OR J>31 THEN 300
_320 INPUT "MOIS ";M
_330 IF M<1 OR M>12 THEN 320
_340 INPUT "ANNEE ";A
_350 IF A<1583 THEN 340
_360 GOSUB 1000
_370 RETURN
_1000 T=(M<3)
_1010 F=INT((A+T)/4)-INT((A+T)/100)+INT((A+T)/400)-INT((M-1)*.4+2.7)
*(T+1)
_1020 F=F+365*A+31*(M-1)+1+J
_1030 RETURN
_2000 DATA VENDREDI,SAMEDI,DIMANCHE,LUNDI,MARDI,MERCREDI,JEUDI
```

ENIGMES

Jouez les Herlock Sholmes en résolvant des énigmes policières. Il faut d'abord entrer le niveau de difficulté, compris entre 3 et 10 qui correspond au nombre de témoignages que la police a pu recueillir. Le programme affiche ensuite la liste de ces témoignages et le nombre de faux témoignages qu'on y trouve. Fort de tout ces renseignements vous n'avez plus qu'à indiquer à l'ordinateur déboussolé le nom du coupable. Vous pouvez répondre en indiquant seulement l'initiale de celui que vous soupçonnez. Il se peut que le coupable n'ait été cité dans aucun des témoignages, dans ce cas répondez par le chiffre 0. Bien entendu la solution existe toujours et est à chaque fois unique.

```
_10 DATA ODILON,ROMUALD,ULRICH,GAETAN,FULBERT,DONATIEN,ARISTIDE,VENC
ESLAS
_20 DATA THEODORE,PACOME
_30 DOKE 18,48031:PRINT "ENIGMES":CLS
_40 FOR I=0 TO 9:READ NO$(I):NEXT
_50 PRINT:INPUT "NIVEAU ";N
_60 IF N<3 OR N>10 THEN PRINT "ENTRE 3 ET 10 S.V.P.":GOTO 50
_70 PRINT CHR$(12)
_100 FOR I=0 TO N-1:T%=RND(1)*N+1
_110 T(I)=T%*SGN(RND(1)-0.5)
_120 T=ABS(T(I))-1:TE(T)=TE(T)+SGN(T(I)):IF T(I)>0 THEN 130
_125 FOR K=0 TO N-1:TE(K)=TE(K)+1:NEXT
_130 NEXT
_140 FOR CO=0 TO N-1:FOR J=0 TO N-1
_150 IF TE(CO)=TE(J) AND CO<>J THEN 180
_160 NEXT
_170 IF TE(CO) AND TE(CO)<N THEN 200
_180 NEXT CO
_190 FOR I=0 TO N-1:T(I)=0:TE(I)=0:NEXT:GOTO 100
_200 PRINT "  ";CHR$(4);CHR$(27);"J    UN MEURTRE A ETE COMMIS !";CH
R$(4)
_210 PRINT:PRINT:PRINT "VOICI LES TEMOIGNAGES QUE NOUS AVONS"
_220 PRINT "PU RECUEILLIR :":PRINT
_230 FOR I=0 TO N-1
_240 PRINT "-  ";NO$(ABS(T(I))-1);" EST ";
_250 IF T(I)>0 THEN PRINT "INNOCENT." ELSE PRINT "COUPABLE."
_255 NEXT
_260 PRINT:PRINT "MAIS ";TE(CO);
_265 IF TE(CO)>1 THEN PRINT "SONT FAUX." ELSE PRINT "EST FAUX."
_270 PRINT:PRINT "VOUS DEVEZ NOUS AIDER :"
_272 PRINT "REPONDEZ O S'IL N'EST PAS CITE DANS   LES TEMOIGNAGES."
_280 PRINT:INPUT "QUI EST LE COUPABLE ";CP$
_281 IF CP$<>"O" THEN 290
_282 FOR I=0 TO N-1:IF CO=ABS(T(I))-1 THEN 300
_283 NEXT:GOTO 330
_290 IF LEFT$(CP$,1)=LEFT$(NO$(CO),1) THEN 330
_300 PRINT:PRINT "HONTE SUR VOUS !"
_310 PRINT "VOUS AVEZ ENVOYE UN INNOCENT EN PRISON":PRINT "C'ETAIT "
;NO$(CO)
_320 GOTO 360
_330 PRINT:PRINT "FELICITATIONS !"
_340 PRINT "VOTRE LEGENDAIRE ESPRIT DE DEDUCTION AENCORE PERMIS DE F
AIRE JUSTICE."
_350 PRINT
_360 PRINT "UNE AUTRE ENQUETE ?";
_370 GET A$:IF A$="O" THEN RUN
_380 CALL 555
```

FRACTIONS

Si vous n'aimez ni simplifier les fractions ni les additionner, les multiplier... ce programme est fait pour vous. Il permet les quatres opérations sur les fractions tout en les simplifiant automatiquement.
Il suffit d'entrer les fractions sous la forme numérateur/dénominateur, les deux nombres étant séparés par la barre de fraction. On indique les opérations à effectuer simplement en appuyant sur la touche correspondante. Les touches N et F permettent respectivement d'entamer une nouvelle série de calculs et de sortir du programme.

```
FRACTION ?342/64
 171 / 32 = 5.34375
OPERATION ?+
FRACTION ?24/8
 267 / 32 = 8.34375
OPERATION ?/
FRACTION ?5/4
 40 / 267 = .149812734
OPERATION ?N
```

```
FRACTION ?324/645
 108 / 215 = .502325581
OPERATION ?*
FRACTION ?3/4
 81 / 215 = .376744186
OPERATION ?-
FRACTION ?60/645
 61 / 215 = .28372093
OPERATION ?F
```

```
_1 CLS:DOKE 18,48029:PRINT "FRACTIONS"
_10 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT "INTRODUIRE LES FRACTIONS SOUS LA FORME"
;
_20 PRINT "N/D SUIVI DE RETURN"
_30 PRINT:PRINT "UTILISEZ :"
_40 PRINT:PRINT "N  POUR UNE NOUVELLE SERIE DE CALCULS"
_50 PRINT:PRINT "F  QUAND VOUS AVEZ FINI"
_60 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT "PRESSEZ UNE TOUCHE POUR COMMENCER
"
_70 GET A$
_100 PRINT CHR$(12)
_110 GOSUB 600
_120 GOTO 300
_150 PRINT NV;"/";DF
_160 PRINT"OPERATION ?";
_162 GET A$:B$="+-/*NF":FOR I=1 TO 6:IF A$=MID$(B$,I,1) THEN 164
_163 NEXT:GOTO 162
_164 PRINT A$
_166 IF A$="F" THEN CALL 555
_168 IF A$="N" THEN 100
_170 GOSUB 600
_180 IF A$="+" THEN NU=NV*DE+NU*DF:DE=DE*DF:GOTO 300
_190 IF A$="-" THEN NU=NV*DE-NU*DF:DE=DE*DF:GOTO 300
_200 IF A$="/" THEN NU=NU*DF:DE=NV*DE:GOTO 300
_210 IF A$="*" THEN NU=NU*NV:DE=DE*DF:GOTO 300
_220 GOTO160
_300 GOSUB 500:PRINT NV;"/";DF;"=";NV/DF:GOTO 160
_500 NV=NU:DF=DE
_510 RE=NU-DE*INT(NU/DE)
_520 IF RE=0 THEN NV=NV/DE:DF=DF/DE:RETURN
_530 NU=DE:DE=RE:GOTO 510
_600 INPUT"FRACTION ";FR$
_610 NU=VAL(FR$)
_620 FOR I=1 TO LEN(FR$):IF MID$(FR$,I,1)<>"/" THEN NEXT:GOTO 600
_630 DE=VAL(RIGHT$(FR$,LEN(FR$)-I))
_640 RETURN
```

HISTOGRAMME

L'histogramme est un moyen simple et efficace de visualiser une série de données numériques. Avec ce programme, l'Oric les réalisera pour vous en calculant l'échelle et en utilisant la couleur pour rendre la lecture plus facile.

```
_1 DOKE 18,48027:PRINT "HISTOGRAMME":CLS
_100 INPUT "NOMBRES DE DONNEES";N
_110 IF N<2 OR N>19 THEN 100
_120 DIM DO(N)
_130 FOR I=1 TO N:PRINT "DONNEE ";I;:INPUT DO(I):NEXT
_140 M=DO(1)
_150 FOR I=2 TO N
_160 IF DO(I)>M THEN M=DO(I)
_170 NEXT
_180 EC=199/M
_190 HIRES
_200 CURSET 4,0,0
_210 DRAW 0,199,1:DRAW 235,0,1:POKE 618,35
_220 FOR I=1 TO N:IF DO(I)*EC<1 THEN 270
_230 CURSET 12*I,200-DO(I)*EC,0
_240 FILL DO(I)*EC,1,16
_250 CURSET 6+12*(I-1),200-DO(I)*EC,0
_260 FILL DO(I)*EC,1,16+I-INT(I/7)*7+INT(I/7)
_270 PRINT " ";RIGHT$(STR$(I),1);
_280 NEXT:PRINT:GET A$:POKE 618,3
_290 PRINT "UN AUTRE ?"
_300 GET A$:IF A$="O" THEN TEXT:RUN
_310 CALL555
```

KRYPTON

Il vous faudra étudier avec soin votre stratégie afin de ramener à bon port le trésor KRYPTON. En ligne 11, les commandes PAPER et INK ont été étudiées pour une TV noir et blanc. Pour les possesseurs d'une TV couleur, les paramètres devront être changés.

```
_11 PAPER0:INK3:PRINTCHR$(17):RUN12
_12 PRINTCHR$(12):PRINTCHR$(4);CHR$(27);"N              KRYPTON";CHR$(
4)
_13 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"Cree par P.PIERONI":WAIT500:PRINTC
HR$(12)
_14 PRINT"        KRYPTON"
_15 PRINT:PRINT:PRINT"Il s'agit d'un jeu de strategie":PRINT:PRINT"V
ous vous trouvez dans une ville"
_16 PRINT"et vous dirigez un personnage":PRINT
_17 PRINT"Vous devez trouver un tresor et le    ramener a votre poin
t de depart":PRINT:PRINT
_18 PRINT"Tapez sur une touche"
_19 GETA$
_20 PRINTCHR$(12);"                KRYPTON"
_21 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"Vous pouvez vous deplacer en tapant:"
_22 PRINT"(N)ord,(S)ud,(E)st,(O)uest"
_23 PRINT:PRINT"Vous pouvez aussi donner des ordres"
_24 PRINT"Un ordre est compose d'un verbe a     l'infinitif suivi d'
un nom au "
_25 PRINT"singulier":PRINT"Exemple:REGARDER LAMPE"
_26 PRINT:PRINT:PRINT"Tapez sur une touche et que le jeu    commence
!!!":GETA$
_27 PRINTCHR$(12);CHR$(17);"Veuillez patienter quelques instants"
_29 DIMO(18): DIME(18): DIMS(18): DIMN(18)
_30 DIMA(50):DIMB(50):DIMC(50):DIMD(50)
_31 DIMF(50):DIMG(50):DIMH(50):DIMI(50)
_32 DIMJ(50):DIMK(50):DIML(50):DIMM(50)
_33 DIMP(50):DIMQ(50):DIMR(50):DIMT(50):DIMU(50)
_97 REM
_98 REM ----- ENTREE DES DONNEES -----
_99 REM
_100 FORI=1TO17
_102 READN(I),E(I),S(I),O(I)
_104 NEXT
_110 FORI=1TO49
_112 READA(I):READB(I):READC(I):READD(I)
_114 READF(I):READG(I):READH(I):READI(I)
_116 READJ(I):READK(I):READL(I):READM(I)
_118 READP(I):READQ(I):READR(I):READT(I):READU(I)
_120 NEXT
_196 GOTO1000
_197 REM
_198 REM ----- PROGRAMME -----
_199 REM
_200 IFN(C)<>OTHENNO=1
_202 IFS(C)<>OTHENSU=1
_204 IFO(C)<>OTHENOU=1
_206 IFE(C)<>OTHENES=1
_210 PRINT:PRINT"Je peux aller :"
_212 IFNO=1THENPRINT"nord  ";
```

```
_214 IFSU=1THENPRINT"sud   ";
_216 IFES=1THENPRINT"est   ";
_218 IFOU=1THENPRINT"ouest"
_219 PRINT
_220 GOTO221+INT(RND(1)*5)
_221 PRINT"Quel est mon prochain mouvement ?":GOTO230
_222 PRINT"Que fais-je ?":GOTO230
_223 PRINT"Vos desirs sont des ordres ?":GOTO230
_224 PRINT"Quelle est votre requete ?":GOTO230
_225 PRINT"Je ferais ce que vous direz":GOTO230
_230 PRINT:INPUTZ$
_240 IFZ$="S"ANDC=10THENGOTO600
_242 IFZ$="E"ANDC=14THENGOTO700
_250 IFZ$<>"N"THENGOTO255
_252 IFNO=0THENPRINT"IMPOSSIBLE":GOTO230
_253 NO=0:OU=0:ES=0:SU=0:M=0
_254 GOTO1000*N(C)
_255 IFZ$<>"S"THENGOTO260
_257 IFSU=0THENPRINT"IMPOSSIBLE":GOTO230
_258 NO=0:OU=0:ES=0:SU=0:M=0
_259 GOTO1000*S(C)
_260 IFZ$<>"E"THENGOTO270
_262 IFES=0THENPRINT"IMPOSSIBLE":GOTO230
_263 NO=0:OU=0:ES=0:SU=0:M=0
_264 GOTO1000*E(C)
_270 IFZ$<>"O"THENGOTO280
_272 IFOU=0THENPRINT"IMPOSSIBLE":GOTO230
_273 :OU=0:ES=0:SU=0:M=0
_274 GOTO1000*O(C)
_280 M=0
_300 IFZ$="INSPECTER ALENTOUR"THENM=1
_301 IFZ$="REGARDER LAMPE"THENM=2
_302 IFZ$="REGARDER CLOUS"THENM=3
_303 IFZ$="REGARDER PAPIER"THENM=4
_304 IFZ$="REGARDER AFFICHE"THENM=5
_305 IFZ$="REGARDER HACHE"THENM=6
_306 IFZ$="REGARDER HOMME"THENM=7
_307 IFZ$="REGARDER JOURNAL"THENM=8
_308 IFZ$="REGARDER MAISON"THENM=9
_309 IFZ$="REGARDER GARDIEN"THENM=10
_310 IFZ$="REGARDER ARBRE"THENM=11
_311 IFZ$="REGARDER MUR"THENM=12
_312 IFZ$="REGARDER BANQUE"THENM=13
_313 IFZ$="REGARDER LEVIER"THENM=14
_314 IFZ$="REGARDER MARTEAU"THENM=15
_315 IFZ$="REGARDER PISTOLET"THENM=16
_316 IFZ$="REGARDER CHARBON"THENM=17
_317 IFZ$="PRENDRE LAMPE"THENM=18
_318 IFZ$="PRENDRE CLOUS"THENM=19
_319 IFZ$="PRENDRE HACHE"THENM=20
_320 IFZ$="PRENDRE ECHELLE"THENM=21
_321 IFZ$="PRENDRE TRESOR"THENM=22
_322 IFZ$="PRENDRE MARTEAU"THENM=23
_323 IFZ$="PRENDRE CHARBON"THENM=24
_324 IFZ$="LAISSER LAMPE"THENM=25
_325 IFZ$="LAISSER CLOUS"THENM=26
_326 IFZ$="LAISSER HACHE"THENM=27
_327 IFZ$="LAISSER ECHELLE"THENM=28
_328 IFZ$="LAISSER TRESOR"THENM=29
_329 IFZ$="LAISSER MARTEAU"THENM=30
_330 IFZ$="LAISSER CHARBON"THENM=31
_331 IFZ$="ALLUMER LAMPE"THENM=32
_332 IFZ$="LIRE PAPIER"THENM=33
```

```
_333 IFZ$="LIRE AFFICHE"THENM=34
_334 IFZ$="PARLER HOMME"THENM=35
_335 IFZ$="LIRE JOURNAL"THENM=36
_336 IFZ$="ENTRER MAISON"THENM=37
_337 IFZ$="LIRE LIVRE"THENM=38
_338 IFZ$="PAYER GARDIEN"THENM=39
_339 IFZ$="TUER GARDIEN"THENM=40
_340 IFZ$="ENTRER CAVERNE"THENM=41
_341 IFZ$="COUPER ARBRE"THENM=42
_342 IFZ$="FAIRE ECHELLE"THENM=43
_343 IFZ$="POSER ECHELLE"THENM=44
_344 IFZ$="VOLER BANQUE"THENM=45
_345 IFZ$="ENTRER BANQUE"THENM=46
_346 IFZ$="ACTIONNER LEVIER"THENM=47
_347 IFZ$="MONTER ECHELLE"THENM=48
_348 IFZ$="REGARDER CHEMINEE"THENM=49
_349 IFZ$="INVENTAIRE"THEN800
_350 IFM<>OTHEN400
_380 GOTO381+INT(RND(1)*5)
_381 PRINT"Je ne comprends pas":GOTO230
_382 PRINT"Veuillez repeter":GOTO230
_383 PRINT"Faites attention quand vous tapez":GOTO230
_384 PRINT"Mais qu'est-ce que cela veut dire ?":GOTO230
_385 PRINT"Qu'est-ce que vous voulez en faire ?":GOTO230
_400 GOTO400+C
_401 GOTO30000+A(M)
_402 GOTO30000+B(M)
_403 GOTO30000+C(M)
_404 GOTO30000+D(M)
_405 GOTO30000+F(M)
_406 GOTO30000+G(M)
_407 GOTO30000+H(M)
_408 GOTO30000+I(M)
_409 GOTO30000+J(M)
_410 GOTO30000+K(M)
_411 GOTO30000+L(M)
_412 GOTO30000+M(M)
_413 GOTO30000+P(M)
_414 GOTO30000+Q(M)
_415 GOTO30000+R(M)
_416 GOTO30000+T(M)
_417 GOTO30000+U(M)
_497 REM
_498 REM ----- ANNEXES -----
_499 REM
_500 FORI=1TO10:PRINT
_502 MUSIC1,INT(RND(1)*2)+4,INT(RND(1)*11)+1,6
_504 WAITINT(RND(1)*20)+10
_506 NEXT
_508 MUSIC1,1,1,0
_510 RETURN
_600 IFO=OTHEN30016
_610 PRINT:PRINT"Le gardien etant d'accord pour me     laisser passe
r j'entre dans la";
_615 NO=0:OU=0:ES=0:SU=0:M=0
_620 PRINT" caverne":GOTO14000
_700 IFP=OTHEN30016
_705 NO=0:OU=0:ES=0:SU=0:M=0
_710 PRINT:PRINT"Je passe dans la piece voisine":GOTO15000
_800 IFA=OANDH=OTHENPRINT"Je n'ai rien":PRINT:GOTO220
_805 PRINT:PRINT"J'ai:"
_810 IFW=1ANDT=OTHENPRINT"-Une lampe eteinte"
_815 IFW=1ANDT=1THENPRINT"-Une lampe allumee"
```

```
_820 IFR=1THENPRINT"-Des clous"
_825 IFS=1THENPRINT"-Une hache"
_830 IFK=1THENPRINT"-Une echelle"
_835 IFE=1THENPRINT"-Le TRESOR"
_840 IFF=1THENPRINT"-Un marteau"
_842 IFD=1THENPRINT"-De l'argent"
_845 IFG=1THENPRINT"-Un morceau de charbon"
_847 IFH=1THENPRINT"-Un pistolet"
_850 PRINT:GOTO220
_997 REM
_998 REM ----- DESCRIPTIONS -----
_999 REM
_1000 C=1
_1005 IFE=1THEN40000
_1010 GOSUB500
_1020 PRINT"Je suis dans une impasse."
_1030 IFW=1THEN1200
_1040 PRINT"Par terre,je vois une lampe"
_1200 GOTO200
_1999 REM--------------------------
_2000 C=2
_2010 GOSUB500
_2020 PRINT"Je suis dans une rue."
_2030 IFR=1THEN2200
_2040 PRINT"Par terre trainent des clous."
_2200 GOTO200
_2999 REM--------------------------
_3000 C=3
_3010 GOSUB500
_3020 PRINT"Je suis dans une grande rue."
_3040 PRINT"Un papier jonche par terre."
_3200 GOTO200
_3999 REM--------------------------
_4000 C=4
_4010 GOSUB500
_4020 PRINT"Je suis dans une rue."
_4030 PRINT:PRINT"Je vois une affiche sur un mur"
_4200 GOTO200
_4999 REM--------------------------
_5000 C=5
_5010 GOSUB500
_5020 PRINT"Je suis dans une rue."
_5030 PRINT:PRINT"Il y a une affiche sur un mur"
_5040 IFS=1THEN5200
_5050 PRINT:PRINT"Par terre se trouve une hache"
_5200 GOTO200
_5999 REM--------------------------
_6000 C=6
_6010 GOSUB500
_6020 PRINT"Je suis dans une rue."
_6030 PRINT:PRINT"Je vois un homme assis a l'ombre."
_6200 GOTO200
_6999 REM--------------------------
_7000 C=7
_7010 GOSUB500
_7020 PRINT"Je suis dans une rue."
_7030 PRINT:PRINT"Il y a un journal sur un banc"
_7200 GOTO200
_7999 REM--------------------------
_8000 C=8
_8010 GOSUB500
_8020 PRINT"Je suis dans une rue."
_8030 PRINT:PRINT"Je me trouve devant une maison qui    semble etre
```

```
abandonnee."
_8200 GOTO200
_8999 REM--------------------------
_9000 C=9
_9010 GOSUB500
_9020 PRINT"Je suis dans une rue."
_9030 IFY=1THEN9100
_9040 PRINT:PRINT"Au loin quelqu'un s'enfuit,il semble  tenir quelqu
e chose dans ses ";
_9050 PRINT"mains."
_9060 GOTO9200
_9100 PRINT:PRINT"Tout est calme."
_9200 GOTO200
_9999 REM--------------------------
_10000 C=10
_10010 GOSUB500
_10020 PRINT"Je suis devant l'entree d'une caverne.":PRINT:PRINT"Mai
s elle a un gardien."
_10200 GOTO200
_10999 REM--------------------------
_11000 C=11
_11010 GOSUB500
_11020 PRINT"Je suis dans une foret.":PRINT:PRINT"Il y a beaucoup d'
arbres et il m'est"
_11030 PRINT"difficile d'avancer.":PRINT:PRINT"J'ai en meme temps l'
impression d'etre"
_11040 PRINT"observe;et cela me met mal a l'aise"
_11200 GOTO200
_11999 REM--------------------------
_12000 C=12
_12010 GOSUB500
_12020 PRINT"Je me trouve dans un etrange hangar   Celui-ci est tota
lement vide et"
_12030 PRINT"il y a mur en plein milieu m'empechantd'aller dans le f
ond."
_12200 GOTO200
_12999 REM--------------------------
_13000 C=13
_13010 GOSUB500
_13020 PRINT"Je suis dans une rue."
_13030 PRINT:PRINT"Je suis devant un batiment appelle    BANQUE"
_13200 GOTO200
_13999 REM--------------------------
_14000 C=14
_14010 GOSUB500
_14020 PRINT"Il fait sombre et je distingue mal lescontours."
_14200 GOTO200
_14999 REM--------------------------
_15000 C=15
_15010 GOSUB500
_15020 IFT=1THEN15040
_15030 PRINT"Il fait noir et je ne vois rien."
_15035 GOTO15200
_15040 PRINT"Avec la lampe il fait un peu plus     clair et vous pou
vez me demander"
_15050 PRINT"d'inspecter les alentours"
_15200 GOTO200
_15999 REM--------------------------
_16000 C=16
_16010 GOSUB500
_16020 PRINT"Je suis dans une rue."
_16030 IFY=1THEN16100
_16040 Y=1:PRINT:PRINT"Un homme,le meme que tout a l'heure,  vient v
```

```
ers vous en ";
_16050 PRINT"courant":PRINT"Il vous donne un pistolet et repart   au
ssi vite qu'il ";
_16060 PRINT"est venu.":H=1:GOTO16200
_16100 PRINT"Tout est calme."
_16200 GOTO200
_16999 REM--------------------------
_17000 C=17
_17010 GOSUB500
_17020 PRINT"Je suis sur une petite place."
_17030 IFG=1THEN17200
_17040 PRINT:PRINT"Par terre je vois un petit morceau    de charbon"
_17200 GOTO200
_19997 REM
_19998 REM ----- DATA -----
_19999 REM
_20000 DATA0,0,3,0,0,3,6,0,1,0,7,2,0,5,8,0,0,0,9,4,2,0,10,0,3,8,11,0
,4,0,0,7
_20005 DATA5,0,13,0,6,0,0,0,7,0,0,0,0,0,16,0,9,0,17,0,10,0,0,0,0,0,0
,14
_20010 DATA12,17,0,0,13,0,0,16
_20100 DATA96,96,96,96,96,96,96,96,96,96,96,96,96,0,2,4,96
_20105 DATA6,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8
_20110 DATA12,10,12,12,12,12,12,12,12,12,12,12,12,12,12,12,12
_20115 DATA16,16,14,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16
_20120 DATA16,16,16,18,18,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16
_20125 DATA22,22,22,22,20,22,22,22,22,22,22,22,22,22,22,22,22
_20130 DATA16,16,16,16,16,24,16,16,16,16,16,16,16,16,16,80,16
_20135 DATA16,16,16,16,16,16,26,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16
_20140 DATA16,16,16,16,16,16,16,28,16,16,16,16,16,16,16,16,16
_20145 DATA16,16,16,16,16,16,16,16,16,30,16,16,16,16,16,16,16
_20150 DATA16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,32,16,16,16,16,16,16
_20155 DATA16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,34,16,16,16,16,16
_20160 DATA16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,18,16,16,16,16
_20165 DATA16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,14,16,16,16
_20170 DATA16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,14,16,16
_20175 DATA16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,14,16
_20180 DATA16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,14
_20185 DATA36,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16
_20190 DATA16,36,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16
_20195 DATA16,16,16,16,36,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16
_20200 DATA16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,36,16,16,16,16,16
_20205 DATA16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,36,16,16,16,16
_20210 DATA16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,36,16,16
_20215 DATA16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,36
_20220 DATA46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46
_20225 DATA46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46
_20230 DATA46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46
_20235 DATA46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46
_20240 DATA46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46
_20245 DATA46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46
_20250 DATA46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46
_20252 DATA56,56,56,56,56,56,56,56,56,56,56,56,56,56,56,56,56
_20255 DATA16,16,58,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16
_20260 DATA16,16,16,60,62,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16
_20265 DATA16,16,16,16,16,64,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16
_20270 DATA16,16,16,16,16,16,66,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16
_20275 DATA16,16,16,16,16,16,16,68,16,16,16,16,16,16,16,16,16
_20280 DATA16,16,16,16,16,16,16,72,16,16,16,16,16,16,16,16,16
_20285 DATA16,16,16,16,16,16,16,16,16,74,16,16,16,16,16,16,16
_20290 DATA16,16,16,16,16,16,16,16,16,76,16,16,16,16,16,16,16
_20295 DATA16,16,16,16,16,16,16,16,16,78,16,16,16,16,16,16,16
_20300 DATA16,16,16,16,16,16,16,16,16,82,16,16,16,16,16,16
```

```
_20305 DATA16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,84,16,16,16,16,16,16
_20310 DATA16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,86,16,16,16,16,16
_20315 DATA16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,88,16,16,16,16
_20320 DATA16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,90,16,16,16
_20325 DATA16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,92,16,16
_20330 DATA16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,98,16,16,16
_20335 DATA16,16,16,16,16,16,16,94,16,16,16,16,16,16,16,16,16
_29997 REM
_29998 REM ----- REPONSES -----
_29999 REM
_30000 PRINT:PRINT"Au fond,je vois un levier":GOTO219
_30002 IFT=0THEN30016
_30003 GOTO30100
_30004 IFY=1THEN16000
_30005 PRINT:PRINT"Tout est redevenu calme...":GOTO219
_30006 IFT=0THENPRINT:PRINT"Elle est eteinte":GOTO219
_30007 PRINT:PRINT"Elle est allumee":GOTO219
_30008 IFW=1THEN30006
_30009 GOTO30016
_30010 PRINT"Ils sont pointus.":GOTO219
_30012 IFR=1THEN30010
_30013 GOTO30016
_30014 PRINT:PRINT"Il a l'air normal":GOTO219
_30016 PRINT:PRINT"OSSIBLE  IMPOSSIBLE  IMPOSSIBLE  IMPO":GOTO219
_30018 PRINT:PRINT"Elle a l'air normale":GOTO219
_30020 PRINT"Elle est tres tranchante":GOTO219
_30022 IFS=1THEN30020
_30023 GOTO30016
_30024 PRINT"Il est grand,blond,mais n'a pas de    chaussures noires
":GOTO219
_30026 PRINT:PRINT"Il date de la veille":GOTO219
_30028 PRINT:PRINT"Elle semble abandonnee":GOTO219
_30030 PRINT:PRINT"Il a l'air feroce":GOTO219
_30032 PRINT:PRINT"Il n'est pas tres grand":GOTO219
_30034 PRINT:PRINT"Il est lisse et haut":GOTO219
_30036 IFA+1=5THEN30016
_30037 IFC=1THENW=1:GOTO30045
_30038 IFC=2THENR=1:GOTO30045
_30039 IFC=5THENS=1:GOTO30045
_30040 IFC=11ANDN=1THENK=1:GOTO30045
_30041 IFC=12ANDQ=1THENE=1:GOTO30045
_30042 IFC=15ANDT=1THENF=1:GOTO30045
_30043 IFC=17THENG=1:GOTO30045
_30044 GOTO30016
_30045 A=A+1:PRINT:PRINT"O.K.et maintenant":GOTO230
_30046 IFA=0THEN30016
_30047 IFM=25THENW=0:T=0
_30048 IFM=26THENR=0
_30049 IFM=27THENS=0
_30050 IFM=28THENK=0
_30051 IFM=29THENE=0
_30052 IFM=30THENF=0
_30053 IFM=31THENG=0
_30054 A=A-1
_30055 PRINT:PRINT"O.K.et maintenant":GOTO230
_30056 IFW=1THENT=1:GOTO30055
_30057 GOTO30016
_30058 PRINT:PRINT"J'arrive a lire:le tresor est un      diamant":GO
TO219
_30060 PRINT:PRINT"Le sheriff vient dedemissioner":GOTO219
_30062 PRINT:PRINT"Une annonce speciale:pour faire une   echelle,il
faut du bois,une ";
_30063 PRINT"hache et  des clous.":GOTO219
```

```
_30064 PRINT:PRINT"Il me reponds:'Dans la caverne se     trouve quel
que chose d'utile'"
_30065 GOTO219
_30066 PRINT:PRINT"J'y lis:La banque arrete de faire des prets,mais
vous pouvez toujou";
_30067 PRINT"rs y     venir.Elle est au sud-est de la ville":GOTO219
_30068 IFC=8THENL=1:GOTO30070
_30069 GOTO30016
_30070 PRINT:PRINT"Je suis dans la maison.Elle est       bien abando
nnee,je me trouve";
_30071 PRINT" dans une piece vide avec une cheminee et un    livre d
essus":GOTO219
_30072 IFL=0THEN30016
_30073 PRINT:PRINT"Le titre:'La puissance de l'argent'":GOTO219
_30074 IFD=1THENO=1:D=0:PRINT:PRINT"Le gardien veut bien me laisser
entrer":GOTO219
_30075 PRINT:PRINT"N'ayant rien pour,il est furieux et metue":GOTO30
077
_30076 PRINT:PRINT"Oh!!! Quelle erreur.Le gardien repli- que et me t
ue"
_30077 PRINT:INPUT"Une autre partie (O/N)";A$:IFA$="O"THEN11ELSEEND
_30078 PRINT:PRINT"Tapez S ,car l'entree est au sud":GOTO219
_30080 PRINT:PRINT"Quel homme?":GOTO219
_30082 IFS=0THEN30016
_30083 PRINT:PRINT"...TIMBER!!!":Z=1:GOTO219
_30084 IFR=1ANDS=1ANDZ=1THENN=1:R=0:GOTO30055
_30085 GOTO30016
_30086 IFK=1THENB=1:PRINT"Voila,elle est bien posee,je peux y   mont
er":GOTO219
_30087 GOTO30016
_30088 IFH=1ANDX=1THEND=1:PRINT"Parfait,voici l'argent":GOTO219
_30089 GOTO30016
_30090 X=1:GOTO30055
_30092 PRINT:PRINT"Un bruit sourd,un passage vers l'est":P=1:GOTO219
_30094 PRINT:IFL=1THENPRINT"Elle est eteinte":GOTO219
_30096 GOTO1000*C
_30098 IFB=1THENQ=1:PRINT:PRINT"Je monte et je vois le.....TRESOR
":GOTO219
_30099 GOTO30016
_30100 IFF=1THENPRINT:PRINT"Je ne remarque rien de particulier":GOTO
219
_30101 PRINT:PRINT"Il y a un marteau qui traine dans un  coin":GOTO2
19
_39997 REM
_39998 REM ----- RETOUR -----
_39999 REM
_40000 CLS
_40010 PRINT"Ca y est !!!  C'est termine !!!":PRINT:PRINT
_40020 PRINT"Le tresor a ete trouve et vous l'avez ramene a votre po
int de depart."
_40030 PRINT:PRINT:PRINT"Je ne vous propose pas une autre      parti
e,le jeu n'ayant ";
_40040 PRINT"qu'une version;"
_40050 PRINT:PRINT"Mais si vous n'avez pas trop cherche a";
_40060 PRINT"comprendre le programme en le tapant,"
_40070 PRINT"vous avez du passer quelques bons     moments."
_40080 PRINT:PRINT"Mais n'essayez plus de retenir votre"
_40090 PRINT"joie,allez raconter partout que vous  avez trouve le tr
esor de"
_40100 PRINT:PRINT:PRINTCHR$(17)
_40110 PRINTCHR$(4);CHR$(27);"N          K R Y P T O N";CHR$(4);CHR$
(17)
```

LABYRINTHE

Votre temps est compté pour trouver la sortie de ces sacrés labyrinthes différents à chaque fois. Vous pouvez organiser des compétitions avec un même labyrinthe, en essayer d'améliorer les temps ou en choisir un nouveau.

```
_0 PAPER 0:INK 1:POKE 618,10
_1 DOKE 18,48028:PRINT "LABYRINTHE"
_10 CLS:PRINT:PRINT:PRINT
_20 PRINT CHR$(4);CHR$(27);"N                LABYRINTHE";CHR$(4)
_30 PRINT:PRINT:PRINT
_40 PRINT "   Le but du jeu est de parcourir le":PRINT
_50 PRINT "plus rapidement possible le labyrinthe"
_60 PRINT "que je vais afficher.":PRINT
_70 PRINT "   Aidez vous pour cela des touches du"
_80 PRINT "curseur.Vous devez demmarrer des que":PRINT
_90 PRINT "j'ai fini d'afficher le labyrinthe.":PRINT
_100 PRINT:PRINT:PRINT "pressez une touche pour commencer.":PRINT
_110 GET A$:CALL #E6CA
_200 DATA 3084,7680,3117,4626
_210 FOR I=46080+8*33 TO 46086+8*33 STEP 2
_220 READ A:DOKE I,A:NEXT
_300 H=12:V=13
_320 DIM A(13,13),B(13,13)
_370 Q=0:Z=0:X=INT(RND(1)*H+1):P=48040+3*X:B=X
_400 FOR I=1 TO H
_410 IF I=X THEN 440
_420 PRINT CHR$(126);CHR$(126);CHR$(126);
_430 GOTO 450
_440 PRINT CHR$(126);"! ";
_450 NEXT
_460 PRINT CHR$(126);
_470 C=1:A(X,1)=C:C=C+1:R=X:S=1:GOTO630
_530 IF R<>H THEN 610
_540 IF S<>V THEN 580
_550 R=1:S=1
_570 GOTO 620
_580 R=1:S=S+1:GOTO 620
_610 R=R+1
_620 IF A(R,S)=0 THEN 530
_630 IF R=1 OR A(R-1,S)<>0 THEN 990
_650 IF S=1 OR A(R,S-1)<>0 THEN 800
_670 IF R=H OR A(R+1,S)<>0 THEN 710
_690 X=INT(RND(1)*3+1)
_700 ON X GOTO 1370,1440,1510
_710 IF S<>V THEN 750
_720 IF Z=1 THEN 780
_730 Q=1:GOTO 760
_750 IF A(R,S+1)<>0 THEN 780
_760 X=INT(RND(1)*3+1)
_770 ON X GOTO 1370,1440,1600
_780 X=INT(RND(1)*2+1)
_790 ON X GOTO 1370,1440
_800 IF R=H OR A(R+1,S)<>0 THEN 910
_820 IF S<>V THEN 860
_830 IF Z=1 THEN 890
```

```
_840 Q=1
_850 GOTO 870
_860 IF A(R,S+1)<>0 THEN890
_870 X=INT(RND(1)*3+1)
_880 ON X GOTO 1370,1510,1600
_890 X=INT(RND(1)*2+1)
_900 ON X GOTO 1370,1510
_910 IF S<>V THEN 950
_920 IF Z=1 THEN 1370
_930 Q=1
_940 GOTO 1370
_950 IF A(R,S+1)<>0 THEN 1370
_960 X=INT(RND(1)*2+1)
_970 ON X GOTO 1370,1600
_990 IF S=1 THEN 1200
_1000 IF A(R,S-1)<>0 THEN 1200
_1010 IF R=H OR A(R+1,S)<>0 THEN 1120
_1030 IF S<>V THEN 1070
_1040 IF Z=1 THEN 1100 ELSE Q=1:GOTO 1080
_1070 IF A(R,S+1)<>0 THEN 1100
_1080 X=INT(RND(1)*3+1)
_1090 ON X GOTO 1440,1510,1600
_1100 X=INT(RND(1)*2+1)
_1110 ON X GOTO 1440,1510
_1120 IF S<>V THEN 1160
_1130 IF Z=1 THEN 1440 ELSE Q=1:GOTO 1170
_1160 IF A(R,S+1)<>0 THEN 1440
_1170 ON RND(1)*2+1 GOTO 1440,1600
_1200 IF R=H THEN 1300
_1210 IF A(R+1,S)<>0 THEN 1300
_1220 IF S<>V THEN 1260
_1230 IF Z=1 THEN 1510 ELSE Q=1:GOTO 1450
_1260 IF A(R,S+1)<>0 THEN 1510
_1270 ON RND(1)*2+1 GOTO 1510,1600
_1300 IF S<>V THEN 1340
_1310 IF Z=1 THEN 530 ELSE Q=1:GOTO 1600
_1340 IF A(R,S+1)<>0 THEN 530 ELSE 1600
_1370 A(R-1,S)=C:C=C+1:B(R-1,S)=2:R=R-1:IF C=H*V+1 THEN 1810 ELSE Q=
0:GOTO 630
_1440 A(R,S-1)=C
_1450 C=C+1
_1460 B(R,S-1)=1:S=S-1:IF C=H*V+1 THEN 1810
_1490 Q=0:GOTO 630
_1510 A(R+1,S)=C:C=C+1:IF B(R,S)=0 THEN 1560ELSE B(R,S)=3:GOTO 1570
_1560 B(R,S)=2
_1570 R=R+1
_1580 IF C=V*H+1 THEN 1810 ELSE 990
_1600 IF Q=1 THEN 1700
_1610 A(R,S+1)=C:C=C+1:IF B(R,S)<>0 THEN B(R,S)=3 ELSE B(R,S)=1
_1670 S=S+1
_1680 IF C=V*H+1 THEN 1810 ELSE 630
_1700 Z=1:IF B(R,S)<>0 THEN B(R,S)=3:Q=0:GOTO 530
_1750 B(R,S)=1:Q=0:R=1:S=1:GOTO 620
_1810 FOR J= 1 TO V:PRINT:PRINTCHR$(126);
_1820 FOR I= 1 TO H
_1840 IF B(I,J)<2 THEN 1870
_1850 PRINT "    ";
_1860 GOTO 1880
_1870 PRINT"  ";CHR$(126);
_1880 NEXT
_1890 PRINT
_1900 FOR I=1 TO H
_1910 IF B(I,J)=0 OR B(I,J)=2 THEN 1950
```

```
_1930 PRINTCHR$(126);"   ";
_1940 GOTO1960
_1950 PRINTCHR$(126);CHR$(126);CHR$(126);
_1960 NEXT
_1970 PRINTCHR$(126);
_1984 NEXT
_2000 CALL #E804:D=40:T1=DEEK(#276)
_2010 GET A$:IF ASC(A$)<>10 THEN 2000
_2020 IF PEEK(P+D)=126 THEN 2100
_2030 POKE P,32:P=P+D:POKE P,33
_2040 IF P>49080 THEN T2=DEEK(#276):GOTO 2200
_2100 IF PEEK(#208)=#AC THEN D=-1:GOTO 2020
_2110 IF PEEK(#208)=#BC THEN D=1:GOTO 2020
_2120 IF PEEK(#208)=#B4 THEN D=40:GOTO 2020
_2130 IF PEEK(#208)=#9C THEN D=-40:GOTO 2020
_2140 GOTO 2100
_2200 WAIT 100
_2210 T=T1-T2:IF T2>T1 THEN T=65536+T
_2220 CLS:M=INT(T/6000):PRINT "TEMPS :";
_2230 PRINT M;"min. ";INT((T-6000*M)/100);"sec. ";
_2240 PRINT INT(100*(T/100-INT(T/100)));"cent."
_2250 PRINT:PRINT "PRESSEZ :"
_2260 PRINT:PRINT "N POUR UN NOUVEAU LABYRINTHE"
_2270 PRINT:PRINT "M POUR REFAIRE LE MEME"
_2280 PRINT:PRINT "F SI VOUS EN AVEZ FINI"
_2290 GET A$:IF A$="F" THEN CALL 555
_2300 IF A$="N" THEN CLEAR:GOTO 300
_2310 IF A$<>"M" THEN 2290
_2320 FOR I=1 TO H
_2330 IF I=B THEN PRINT CHR$(126);"! ";:GOTO 2350
_2340 PRINT CHR$(126);CHR$(126);CHR$(126);
_2350 NEXT
_2360 PRINT CHR$(126);:P=48040+3*B
_2370 GOTO 1810
```

LOTO

Si vous manquez d'inspiration pour remplir votre grille de loto, ce programme fera tout son possible pour vous permettre de gagner le gros lot...

```
_10 POKE 618,2:DOKE 18,48034:PRINT "LOTO":CLS
_20 PAPER 0:INK 5:PRINT CHR$(12)
_100 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
_110 PRINT"Pressez une touche pour avoir"
_120 PRINT:PRINT"une chance sur 13983816 de gagner au:"
_130 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT CHR$(4);CHR$(27);"N
 L O T O";CHR$(4)
_200 IF KEY$="" THEN A=RND(1):GOTO 200
_300 A(1)=INT(RND(1)*49+1)
_310 :FOR I=2 TO 7
_320 : A(I)=INT(RND(1)*49+1)
_330 : FOR J=1 TO I-1
_340 :  IF A(J)=A(I) THEN 320
_350 : NEXT J
_360 :NEXT I
_1000 HIRES:PAPER 5:INK 4
_1010 V=0:GOSUB 2000
_1020 V=132:GOSUB 2000
_1100 A$="Numero complementaire :"
_1110 CURSET 12,96,3
_1120 :FOR I=1 TO 23
_1130 : CHAR ASC(MID$(A$,I,1)),0,1
_1140 : CURMOV 7,0,3
_1150 :NEXT I
_1160 CURSET 200,100,3
_1170 CIRCLE 23,1
_1180 A$=STR$(A(7)):A$=RIGHT$(A$,LEN(A$)-1):IF A(7)<10 THEN A$=" "+A
$
_1190 CURSET 193,96,3:CHAR ASC(LEFT$(A$,1)),0,1
_1200 CURMOV 8,0,3:CHAR ASC(RIGHT$(A$,1)),0,1
_1210 PRINT"Pour un autre tirage...":PRINT"Pressez une touche !"
_1220 PRINT "Ou F si vous avez assez de numeros.";
_1230 GET A$:IF A$="F" THEN CALL 555 ELSE 300
_1310 GET A$:GOTO 300
_2000 :FOR I=0 TO 2
_2010 : CURSET 39+80*I,33+V,3
_2020 : CIRCLE 23,1
_2030 : A$=STR$(A(I+1+3*SGN(V)))
_2040 : A$=RIGHT$(A$,LEN(A$)-1)
_2050 : IF LEN(A$)<2 THEN A$=" "+A$
_2060 : CURSET 32+80*I,29+V,3
_2070 : CHAR ASC(LEFT$(A$,1)),0,1
_2080 : CURMOV 8,0,3
_2090 : CHAR ASC(RIGHT$(A$,1)),0,1
_2100 :NEXT I
_2110 RETURN
```

MEMORIC

Le jeu regroupe de deux à neuf joueurs qui ont tous pour but de ramasser un maximum de paires de cartes. Après avoir entré le programme ligne par ligne, tapé RUN et admiré le générique, vous répondez à la question "NOMBRE DE JOUEURS ?" puis vous entrez un par un le nom de chaque joueur. Les soixante cartes composant les trente paires sont alors mélangées et affichées faces cachées. Le joueur dont le nom est inscrit en haut et à gauche retourne deux cartes en indiquant pour chacune d'abord le chiffre de la rangée puis la lettre de la colonne. Si les deux cartes que vous avez retournées forment une paire, elles sont automatiquement retirées du jeu et le même joueur doit rejouer. Le compteur affiché à droite du nom du joueur est incrémenté de 1. Si les deux cartes sont différentes il ne vous reste plus qu'à essayer de les garder dans votre mémoire humaine et presser la barre espace pour passer au joueur suivant. Quant toutes les paires ont été trouvées le classement des joueurs et leurs scores s'affichent.
Quand vous serez devenu imbattable à ce jeu vous pourrez toujours modifier le programme pour que l'Oric devienne votre adversaire, un adversaire avec une mémoire infaillible...

```
_1 POKE618,10:CLS
_2 DATA5,25,5,13,5,13,6,25,5,45,5,25,10,30
_3 FORI=1TO14
_4 READA:NEXT
_5 DATA5,20,4,8,20,4,5,99,4,8,20,3,10,20,3,12,20,3,1,20,4,3,20,4,5,2
0,4,6,20,4
_6 DATA8,40,4,5,20,4,8,20,4,5,99,4,8,20,3,10,20,3,12,20,3,1,20,4,5,2
0,4,8,20,4
_7 DATA5,20,4,3,40,4,5,20,4,8,20,4,5,99,4,1,20,4,3,20,4,5,20,4,6,20,
4,8,20,4
_8 DATA10,20,4,12,20,4,1,40,5,12,20,4,10,20,4,8,40,4,5,20,4,6,40,4,5
,20,4,3,40,4
_9 DATA1,99,4
_10 FORI=1TO41:READA,B,C:NEXT
_1000 FORP=46592TO46599:READA:POKEP,A:NEXT
_1005 FORP=48035TO48039:POKEP,32:NEXT
_1010 FORP=46840TO46847:READA:POKEP,A:NEXT
_1020 FORP=46832TO46839:READA:POKEP,A:NEXT
_1025 PAPER0:INK7
_1030 FORP=46384TO46391:READA:POKEP,A:NEXT
_1035 SOUND4,200,0:PLAY0,7,4,3000
_1036 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PR
INT
_1037 PRINTCHR$(4),CHR$(27);"J         M E M O R I C";CHR$(4):WAIT100
_1038 PAPER0:INK0
_1040 DATA0,54,62,62,28,8,0,0
_1050 DATA8,28,28,62,62,42,8,28
_1060 DATA8,28,8,42,63,42,8,28
_1070 DATA0,8,28,62,28,8,0,0
_1073 FORI=2TO11:INK(2*(INT(RND(1)*6+1))*(I/2-INT(I/2))):WAIT150
_1074 NEXT
_1075 CLS:PRINT:PRINT:PLAY0,0,0,0
_1080 PRINT"INDIQUEZ LA CARTE A RETOURNER"
_1090 PRINT:PRINT"EN INDIQUANT D'ABORD LA LIGNE"
_1095 PRINT:PRINT"PUIS LA COLONNE;"
_1100 PRINT:PRINT"PAR EXEMPLE:"
_1110 PRINT:PRINT:PRINT"                1C OU 5H"
_1120 PRINT:PRINT:PRINT
_1130 PRINT"NOMBRE DE JOUEURS ? ";
_1131 A$=KEY$:IFA$=""THENRN=RND(1):GOTO1131
_1132 JN=VAL(A$):PRINTJN
```

```
_1140 JO=JO+1:IFJO=JN+1THENJO=1
_1150 PRINT
_1160 DIML1$(30),L2$(30),L3$(30),C(60),PC(60),CC(60),CF(60),NO$(JN)
_1165 FORI=1TOJN:PRINT"NOM DU JOUEUR ";STR$(I);
_1166 INPUTNO$(I):IFLEN(NO$(I))<10THEN1168
_1167 PRINT:PRINT"MOINS DE 10 LETTRES S.V.P":GOTO1166
_1168 PRINT:NEXT
_1170 FORI=1TO30
_1180 READL1$(I),L2$(I),L3$(I)
_1190 NEXT
_1200 P=48122:CLS:LORES0
_1210 FORI=65TO74:POKEP,I:P=P+4:NEXT
_1220 P=48160
_1230 FORI=49TO54:POKEP,I:P=P+160:NEXTI
_1240 PRINT"              M E M O R I C"
_1270 P=48201
_1275 X$= "!$%&'()*+,-./0123456789:;<=>?@QWERTYUIOPASDFGHJKLZXCVBNM[
\]^£!"
_1280 FORI=1TO6
_1290 FORJ=1TO10
_1295 X=X+1
_1310 Z=INT(RND(1)*(LEN (X$)-2)+2)
_1320 CF(X)=ASC(MID$(X$,Z,1))-35
_1340 X$=LEFT$(X$,Z-1)+RIGHT$(X$,LEN(X$)-Z)
_1430 POKEP-1,2
_1440 IFCF(X)>30THENCF(X)=CF(X)-30
_1450 POKEP,126:POKEP+1,126:POKEP+2,126
_1460 POKEP+39,2 :POKEP+40,126:POKEP+41,126:POKEP+42,126
_1470 POKEP+79,2 :POKEP+80,126:POKEP+81,126:POKEP+82,126
_1500 PC(X)=P:ZAP
_1510 P=P+4
_1520 NEXTJ
_1530 P=P+120
_1540 NEXTI
_1550 FORI=0TO5:POKE48324+I*160,2:NEXT
_1570 FORI=0TO12:PLOTI,0," ":NEXT:POKE48053,6:POKE48067,5
_1571 PLOT1,0,NO$(JO)
_1572 SC$=STR$(T(JO))
_1573 PLOTLEN(NO$(JO))+1,0,SC$
_1580 NA$="1ere CARTE":PLOT28,0,NA$
_1590 GETR$
_1600 IFVAL(R$)<1ORVAL(R$)>6THEN1590
_1610 GETS$
_1620 IFASC(S$)<65ORASC(S$)>74THEN1610
_1630 C1$=R$+S$:C$=C1$
_1640 GOSUB1920
_1670 IFCC(C1)=1THEN1590
_1680 GOSUB1980
_1690 U1=CF(C1):P1=PC(C1):W1=C1
_1700 NI$="2eme":PLOT28,0,NI$
_1710 GETR$
_1720 IFVAL(R$)<1ORVAL(R$)>6THEN1710
_1730 GETS$
_1740 IFASC(S$)<65ORASC(S$)>74THEN1730
_1750 C2$=R$+S$:C$=C2$
_1755 IFC1$=C2$THENGOTO1700
_1760 GOSUB1920
_1790 IFCC(C1)=1THEN1710
_1800 GOSUB1980
_1810 U2=CF(C1):P2=PC(C1):W2=C1
_1850 IFU1=U2THENGOSUB2120:IFTT<60THEN1890
_1860 IFTT=60THEN2340
_1865 GETZ$:IFZ$<>" "THEN1865
```

```
_1870 GOSUB2240
_1880 JO=JO+1:IFJO>JNTHENJO=1
_1890 GOTO1570
_1920 X1$=LEFT$(C$,1):X=VAL(X1$)
_1930 Y1$=RIGHT$(C$,1):Y=ASC(Y1$)
_1940 C1=(X-1)*10+Y-64
_1950 RETURN
_1980 GC=CF(C1)
_1990 S$(1)=L1$(GC):S$(2)=L2$(GC):S$(3)=L3$(GC)
_2000 P=PC(C1)
_2001 SOUND4,100,0:PLAY0,7,6,200
_2002 WAIT15:PLAY0,0,0,0
_2010 FORI=1TO3
_2020 A$=S$(I):W$=LEFT$(A$,2):A=VAL(W$)
_2030 POKEP,A
_2040 B$=MID$(A$,3,2):B=VAL(B$)
_2050 POKEP+1,B
_2060 C$=RIGHT$(A$,2):C=VAL(C$)
_2065 PK=P+3
_2066 IFPEEK(PK)<>2THENPK=PK+4:GOTO2066
_2067 POKEPK,2
_2068 IF(A=38ORA=64)OR(B=38ORB=64)OR(C=38ORC=64)THENPOKEP-1,1:GOTO20
70
_2069 POKEP-1,6
_2070 POKEP+2,C
_2080 P=P+40
_2090 NEXT
_2091 SOUND4,1000,0:PLAY0,7,2,30
_2100 PLAY0,0,0,0:RETURN
_2120 RESTORE
_2121 P=P1:FORI=1TO7:READA,B:MUSIC1,3,A,0:PLAY7,0,1,1000:WAITB:NEXT:
PLAY0,0,0,0
_2130 FORI=1TO2:FORJ=1TO3
_2140 POKEP-1,4:POKEP,96:POKEP+1,96:POKEP+2,96
_2141 PK=P+3
_2142 IFPEEK(PK)<>2THENPK=PK+4:GOTO2142
_2143 POKEPK,2
_2150 P=P+40:NEXT
_2170 P=P2
_2180 TT=TT+1
_2190 NEXT
_2195 PING
_2200 T(JO)=T(JO)+1:CC(W1)=1:CC(W2)=1
_2210 RETURN
_2240 P=P1
_2250 FORI=1TO2
_2260 POKEP-1,2:POKEP,126:POKEP+1,126:POKEP+2,126
_2270 POKEP+39,2:POKEP+40,126:POKEP+41,126 :POKEP+42,126
_2280 POKEP+79,2:POKEP+80,126:POKEP+81,126 :POKEP+82,126
_2290 P=P2
_2300 NEXT
_2305 PING
_2310 RETURN
_2340 CLS:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
_2341 FORI=JNTO1STEP-1
_2342 FORJ=1TOI-1
_2343 IFT(J+1)<T(J)THEN2346
_2344 II=T(J):T(J)=T(J+1):T(J+1)=II
_2345 II$=NO$(J):NO$(J)=NO$(J+1):NO$(J+1)=II$
_2346 NEXT:NEXT
_2350 FORI=1TOJNSTEP2
_2360 PRINTNO$(I);" A ";T(I);"PAIRES",
_2370 IFI<9THENPRINTNO$(I+1);" A ";T(I+1);" PAIRES":PRINT:PRINT:PRIN
T
```

```
_2380 NEXT
_2381 FORI=1TO41:READA,B,C:MUSIC1,C,A,15:MUSIC2,C-1,A,10
_2382 MUSIC3,C-2,A, 7:PLAY7,0,1,500
_2383 WAITB:NEXT
_2384 PLAY0,0,0,0
_2390 END
_2420 DATA323232,326432,323232
_2430 DATA323232,323832,323232
_2440 DATA323232,329532,323232
_2450 DATA323232,329432,323232
_2460 DATA326432,323232,326432
_2470 DATA323832,323232,323832
_2480 DATA329532,323232,329532
_2490 DATA329432,323232,329432
_2500 DATA643232,326432,323264
_2510 DATA383232,323832,323238
_2520 DATA953232,329532,323295
_2530 DATA943232,329432,323294
_2540 DATA643264,323232,643264
_2550 DATA383238,323232,383238
_2560 DATA953295,323232,953295
_2570 DATA943294,323232,943294
_2580 DATA943294,329432,943294
_2590 DATA953295,329532,953295
_2600 DATA643264,326432,643264
_2610 DATA383238,323832,383238
_2620 DATA643264,643264,643264
_2630 DATA383238,383238,383238
_2640 DATA953295,953295,953295
_2650 DATA943294,943294,943294
_2660 DATA643264,646464,643264
_2670 DATA383238,383838,383238
_2680 DATA953295,959595,953295
_2690 DATA943294,949494,943294
_2700 DATA646464,643264,646464
_2710 DATA383838,383238,383838
```

MODULORIC

Ce programme est un chenillard programmable sur huit voies, c'est à dire qu'il consiste en un jeu de lumière utilisable en accompagnement de n'importe quelle musique.
Vous pouvez utiliser de 1 à 8 couleurs qui clignoteront tour à tour sur l'écran.
Vous pouvez aussi supprimer l'accompagnement sonore du programme en agissant sur les ordres SOUND et PLAY de la ligne 470.

```
_80 DATA NOIR,ROUGE,VERT,JAUNE,BLEU,ROSE,BLEU CLAIR,BLANC
_90 DATA60,60,180,60,120,150
_100 POKE48028,1:DOKE18,48029:PRINT"MODULORIC"
_110 CLS:PAPER0:INK2:DIMC(8):W=10
_120 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
_130 PRINTSPC(12)CHR$(27)"C"CHR$(4)CHR$(27)"NMODULORIC"CHR$(4)
_140 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT" CE LOGICIEL EST UN CHENILLARD "
_150 PRINT:PRINT" PROGRAMMABLE DE 1 A 8 VOIES"
_160 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"Combien de couleurs desirez vous ";:INP
UT NC
_170 IF NC>8ORNC<1THEN160
_180 CLS:PRINT:PRINT:PRINT
_190 FORI=0TO7:READA$:PRINTSPC(20-LEN(A$))A$,I:NEXT:PRINT:PRINT
_200 FORI=1TONC
_210 PRINT"  COULEUR ";I;:INPUTC(I):IFC(I)<0ORC(I)>7THEN210
_220 NEXT
_230 CLS:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
_240 PRINT"UTILISEZ LES TOUCHES <- ET -> "
_250 PRINT:PRINT"POUR REGLER LE TEMPO
_260 GETA$
_300 REM ***** DESSIN DES SPOTS *****
_310 HIRES:PRINT"ATTENDEZ UN PEU":INK0
_320 FORI=1TO3:READA,B
_330 CURSETA,B,1:FORJ=45TO1STEP-1:CIRCLEJ,1:NEXT:NEXT
_400 REM ***** CHENILLARD *****
_405 PRINT:PRINT:PRINT
_410 POKE618,10:REPEAT:FORI=1TONC
_420 INKC(I):WAITW:INK0:WAITW
_430 IFPEEK(#208)=56THEN470
_440 IFPEEK(#208)=188THENW=W-1:GOTO460
_450 IFPEEK(#208)=172THENW=W+1
_460 IFW<=0THENW=1
_470 SOUND2,300,15:PLAY0,1,0,500
_500 NEXT:UNTILFALSE
```

MULTIPRECISION

Ce programme fournit le résultat exact du calcul de factorielles et de puissances même pour des nombres très grand. L'affichage du résultats est signalé par un EXPLODE car le temps de calcul peut être assez long. En effet, si le calcul de 200 ! ne prend "que" quatre minutes trente secondes, celui de 600 ! prend un peu plus de trois-quarts d'heure. Une fois lancé, le seul moyen d'arrêter ce programme est d'actionner la touche RESET car le clavier est désactivé pour améliorer la vitesse d'exécution.

```
_10 CLS:DOKE 18,48024:PRINT "MULTIPRECISION"
_20 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT "Voulez vous calculer :"
_30 PRINT:PRINT:PRINT "une Factorielle ?"
_40 PRINT:PRINT "une Puissance ?"
_50 GET A$:IF A$<>"P" AND A$<>"F" THEN PRINT"Repondez par l'initiale
 S.V.P.":GOTO 50
_55 DIM A(5000)
_60 CLS:INPUT "X";X:IF A$="F" THEN A(0)=1:N=X:GOTO 70
_65 INPUT "Y";Y:A(0)=X:F=X:N=Y
_70 PRINT:PRINT "C'EST COTON!"
_80 PRINT:PRINT "UN MOMENT S.V.P."
_90 CALL #E6CA
_100 FOR I=2 TO N:IF A$="F" THEN F=I
_110 FOR J=0 TO D:A(J)=A(J)*F:NEXT
_120 FOR J=0 TO D:R%=A(J)/1E6:A(J)=A(J)-R%*1E6:A(J+1)=A(J+1)+R%:NEXT
_130 D=D+SGN(R%)
_140 IF A(0)<>0 THEN 160
_150 FOR J=0 TO D:A(J)=A(J+1):NEXT:A(D)=0:D=D-1:Z=Z+6
_160 NEXT
_200 CLS:CALL #E804:EXPLODE
_210 IF A$="P" THEN PRINT X;"^";Y;:GOTO 220
_215 PRINT X;"!";
_220 PRINT "=";
_230 PRINT STR$(A(D));
_240 FOR I=D-1 TO 0 STEP -1
_250 A$=MID$(STR$(A(I)),2):IF LEN(A$)=6 THEN 270
_260 REPEAT:A$="0"+A$:UNTIL LEN(A$)=6
_270 PRINT A$;
_280 IF PEEK(616)=25 THEN PRINT:PRINT "PRESSEZ UNE TOUCHE POUR CONTI
NUER":GET A$:CLS
_290 NEXT
_300 PRINT" E ";Z
_310 PRINT "UN AUTRE CALCUL ?"
_320 GET A$:IF A$="O" THEN RUN
_330 CALL 555
```

MUSIQUES

Ici vous est proposé un choix de sous-programmes musicaux qu'il vous est loisible d'incorporer à un quelconque autre programme (ORIC-TIME, par exemple !).

lettre à elise

```
_499 REM ***** LETTRE A ELISE *****
_500 FOR N=1 TO 178
_510 READ A1,A2,A3,A4,A5,A6,A7
_520 MUSIC1,A1,A2,A3:MUSIC2,A4,A5,A6
_530 PLAY3,0,0,100:WAITA7:PLAY0,0,0,0
_540 NEXT:END
_550 DATA 4,5,12,1,1,1,15,4,4,12,1,1,1,15,4,5,12,1,1,1,15,4,4,12,1,1
,1,15
_560 DATA 4,5,12,1,1,1,15,3,12,12,1,1,1,15,4,3,12,1,1,1,15,4,1,12,1,
1,1,15
_570 DATA 3,10,12,1,10,12,15,3,10,12,2,5,12,15,2,10,12,1,1,1,15
_580 DATA 3,1,12,1,1,1,15,3,5,12,1,1,1,15,3,10,12,1,1,1,15
_590 DATA 3,12,12,1,5,12,15,3,12,12,2,5,12,15,2,9,12,1,1,1,15
_600 DATA 3,5,12,1,1,1,15,3,9,12,1,1,1,15,3,12,12,1,1,1,15
_610 DATA 4,1,12,1,10,12,15,4,1,12,2,5,12,15,2,10,12,1,1,1,15
_620 DATA 3,5,12,1,1,1,15,4,5,12,1,1,1,15,4,4,12,1,1,1,15,4,5,12,1,1
,1,15
_630 DATA 4,4,12,1,1,1,15,4,5,12,1,1,1,15,3,12,12,1,1,1,15,4,3,12,1,
1,1,15
_640 DATA 4,1,12,1,1,1,15,3,10,12,1,10,12,15,3,10,12,2,5,12,15
_650 DATA 2,10,12,1,1,1,15,3,1,12,1,1,1,15,3,5,12,1,1,1,15,3,10,12,1
,1,1,15
_660 DATA 3,12,12,1,5,12,15,3,12,12,2,5,12,15,2,9,12,1,1,1,15
_670 DATA 3,5,12,1,1,1,15,4,1,12,1,1,1,15,3,12,12,1,1,1,15
_680 DATA 3,10,12,1,10,12,15,3,10,12,2,5,12,15,2,10,12,1,1,1,15
_690 DATA 4,5,12,1,1,1,15,4,4,12,1,1,1,15,4,5,12,1,1,1,15,4,4,12,1,1
,1,15
_700 DATA 4,5,12,1,1,1,15,3,12,12,1,1,1,15,4,3,12,1,1,1,15,4,1,12,1,
1,1,15
_710 DATA 3,10,12,1,10,12,15,3,10,12,2,5,12,15,2,10,12,1,1,1,15
_720 DATA 3,1,12,1,1,1,15,3,5,12,1,1,1,15,3,10,12,1,1,1,15
_730 DATA 3,12,12,1,5,12,15,3,12,12,2,5,12,15,2,9,12,1,1,1,15
_740 DATA 3,5,12,1,1,1,15,3,9,12,1,1,1,15,3,12,12,1,1,1,15
_750 DATA 4,1,12,1,10,12,15,4,1,12,2,5,12,15,2,10,12,1,1,1,15
_760 DATA 3,5,12,1,1,1,15,4,5,12,1,1,1,15,4,4,12,1,1,1,15,4,5,12,1,1
,1,15
_770 DATA 4,4,12,1,1,1,15,4,5,12,1,1,1,15,3,12,12,1,1,1,15,4,3,12,1,
1,1,15
_780 DATA 4,1,12,1,1,1,15,3,10,12,1,10,12,15,3,10,12,2,5,12,15
_790 DATA 2,10,12,1,1,1,15,3,1,12,1,1,1,15,3,5,12,1,1,1,15,3,10,12,1
,1,1,15
_800 DATA 3,12,12,1,5,12,15,3,12,12,2,5,12,15,2,9,12,1,1,1,15
_810 DATA 3,5,12,1,1,1,15,4,1,12,1,1,1,15,3,12,12,1,1,1,15
_820 DATA 3,10,12,1,10,12,15,3,10,12,2,5,12,15,2,10,12,1,1,1,15
_830 DATA 3,12,12,1,1,1,15,4,1,12,1,1,1,15,4,3,12,1,1,1,15
_840 DATA 4,5,12,2,1,12,15,4,5,12,2,8,12,15,4,5,12,3,1,12,15
```

```
_850 DATA 3,8,12,1,1,1,15,4,6,12,1,1,1,15,4,5,12,1,1,1,15
_860 DATA 4,3,12,1,8,12,15,4,3,12,2,8,12,15,4,3,12,2,12,12,15
_870 DATA 3,6,12,1,1,1,15,4,5,12,1,1,1,15,4,3,12,1,1,1,15
_880 DATA 4,1,12,1,10,12,15,4,1,12,2,5,12,15,4,1,12,2,10,12,15
_890 DATA 3,5,12,1,1,1,15,4,3,12,1,1,1,15,4,1,12,1,1,1,15
_900 DATA 3,12,12,1,5,12,15,3,12,12,2,5,12,15,3,5,12,1,1,1,15
_910 DATA 3,5,12,1,1,1,15,4,5,12,1,1,1,15,3,5,12,1,1,1,15,4,5,12,1,1
,1,15
_920 DATA 4,5,12,1,1,1,15,5,5,12,1,1,1,15,4,4,12,1,1,1,15,4,5,12,1,1
,1,15
_930 DATA 4,4,12,1,1,1,15,4,5,12,1,1,1,15,4,4,12,1,1,1,15,4,5,12,1,1
,1,15
_940 DATA 4,4,12,1,1,1,15,4,5,12,1,1,1,15,4,4,12,1,1,1,15,4,5,12,1,1
,1,15
_950 DATA 4,4,12,1,1,1,15,4,5,12,1,1,1,15,3,12,12,1,1,1,15,4,3,12,1,
1,1,15
_960 DATA4,1,12,1,1,1,15,3,10,12,1,10,12,15,3,10,12,2,5,12,15,2,10,1
2,1,1,1,15
_970 DATA 3,1,12,1,1,1,15,3,5,12,1,1,1,15,3,10,12,1,1,1,15
_980 DATA 3,12,12,1,5,12,15,3,12,12,2,5,12,15,2,9,12,1,1,1,15
_990 DATA 3,5,12,1,1,1,15,3,9,12,1,1,1,15,3,12,12,1,1,1,15
_1000 DATA 4,1,12,1,10,12,15,4,1,12,2,5,12,15,2,10,12,1,1,1,15
_1010 DATA 3,5,12,1,1,1,15,4,5,12,1,1,1,15,4,4,12,1,1,1,15
_1020 DATA 4,5,12,1,1,1,15,4,4,12,1,1,1,15,4,5,12,1,1,1,15,3,12,12,1
,1,1,15
_1030 DATA 4,3,12,1,1,1,15,4,1,12,1,1,1,15,3,10,12,1,5,12,15
_1040 DATA 3,10,12,2,5,12,15,2,10,12,1,1,1,15
_1050 DATA 3,1,12,1,1,1,15,3,5,12,1,1,1,15,3,10,12,1,1,1,15
_1060 DATA 3,12,12,1,5,12,15,3,12,12,2,5,12,15,2,9,12,1,1,1,15
_1070 DATA 3,5,12,1,1,1,15,4,1,12,1,1,1,15,3,12,12,1,1,1,15
_1080 DATA 3,10,12,1,10,12,15,3,10,12,2,5,12,15,2,10,12,1,1,1,30
```

marche funèbre

```
_10 FORI=1TO61:READA,B,C
_20 IFA=8THEN40
_30 MUSIC1,A,B,10:PLAY1,0,0,100
_40 WAITC:PLAY0,0,0,0
_50 NEXT
_100 DATA3 ,8 ,15 ,3 ,11 ,15 ,3 ,8 ,15 ,3 ,10 ,15 ,3 ,11 ,30
_110 DATA3 ,10 ,15 ,3 ,11 ,15 ,3 ,8 ,15 ,3 ,11 ,15 ,3 ,10 ,15
_120 DATA3 ,8 ,15 ,3 ,8 ,15 ,3 ,11 ,15 ,3 ,8 ,15 ,3 ,10 ,15
_130 DATA3 ,11 ,30 ,3 ,10 ,15 ,3 ,11 ,15 ,3 ,8 ,15 ,3 ,11 ,15
_140 DATA3 ,9 ,15 ,8 ,1 ,15 ,3 ,9 ,15 ,4 ,1 ,15 ,3 ,9 ,15
_150 DATA3 ,11 ,15 ,4 ,1 ,30 ,3 ,11 ,15 ,4 ,1 ,15 ,3 ,9 ,15
_160 DATA4 ,1 ,15 ,3 ,11 ,15 ,3 ,9 ,15 ,3 ,9 ,15 ,4 ,1 ,15
_170 DATA3 ,9 ,15 ,3 ,11 ,15 ,4 ,1 ,30 ,3 ,9 ,15 ,4 ,1 ,15
_180 DATA3 ,11 ,15 ,3 ,9 ,15 ,3 ,8 ,30 ,8 ,1 ,30 ,3 ,3 ,30
_190 DATA3 ,8 ,60 ,3 ,8 ,30 ,3 ,6 ,60 ,3 ,6 ,30 ,3 ,5 ,60
_200 DATA3 ,5 ,30 ,3 ,4 ,60 ,3 ,4 ,30 ,3 ,3 ,30 ,3 ,8 ,20
_210 DATA3 ,11 ,30 ,3 ,10 ,30 ,3 ,7 ,30 ,3 ,3 ,30 ,3 ,7 ,60
_220 DATA3 ,5 ,30 ,3
```

sonate

```
_0 REM ***** SONATE 147 J-S BACH *****
_10 FORI=1TO506STEP8:READA,B,C,D,E,F,G,H
_20 MUSIC1,A,B,10:MUSIC2,C,D,10:MUSIC3,E,F,10:PLAYG,0,0,100:WAITH
_30 NEXT:PLAY0,0,0,0:END
_100 DATA 1,8,1,1,1,1,1,12,1,8,3,8,1,1,3,12,1,8,3,10,1,1,3
_110 DATA 12,3,3,3,8,3,12,7,12,2,8,4,3,1,1,3,12,2,8,3,7,4
_120 DATA 1,7,12,2,5,3,8,4,1,7,12,2,5,4,5,1,1,3,12,2,5,3
_130 DATA 10,4,3,7,12,3,8,3,12,4,3,7,12,1,12,4,8,1,1,3,12,1
_140 DATA 12,3,10,4,7,7,12,2,5,3,12,4,8,7,12,2,5,4,3,1,1,3,12
_150 DATA 2,5,3,8,3,12,7,12,1,5,3,5,3,8,7,12,1,5,3,10,1,1
_160 DATA 3,12,1,5,3,3,3,12,7,12,1,10,3,5,4,1,7,12,1,10,4,3
_170 DATA 1,1,3,12,1,10,3,7,4,5,7,12,1,12,3,8,4,3,7,12,1,12
_180 DATA 4,1,1,1,3,12,1,12,3,3,3,12,7,12,3,1,3,5,3,10,7,12
_190 DATA 2,1,3,12,1,1,3,12,2,1,2,12,3,8,7,12,2,3,3,1,3,7,7,12
_200 DATA 2,3,2,10,3,8,7,12,2,3,2,10,3,10,7,12,2,7,2,10,3
_210 DATA 3,7,12,2,7,2,10,3,7,7,12,2,7,2,10,3,10,7,12,3,7,3
_220 DATA 10,4,1,7,12,2,3,3,12,1,1,3,12,2,3,3,7,3,10,7,12,2
_230 DATA 8,3,3,3,12,7,12,2,8,3,8,1,1,3,12,2,8,3,7,3,10,7,12
_240 DATA 2,5,3,8,3,12,7,12,2,5,4,3,1,1,3,12,2,5,3,7,4,1
_250 DATA 7,12,3,5,3,8,4,1,7,12,2,1,4,5,1,1,3,12,2,1,3,10
_260 DATA 4,3,7,12,3,8,3,12,4,3,7,12,1,12,4,8,1,1,3,12,1,12
_270 DATA 3,10,4,7,7,12,2,5,3,12,4,8,7,12,2,5,4,3,1,1,3,12
_280 DATA 2,5,3,8,3,12,7,12,2,12,3,3,3,8,7,12,2,3,3,10,1,1,3
_290 DATA 12,2,3,2,8,3,8,7,12,2,1,2,10,3,5,7,12,2,1,2,10,4
_300 DATA 3,7,12,2,1,2,7,4,1,7,12,2,8,3,5,3,12,7,12,2,2,2
_310 DATA 8,3,10,7,12,2,2,2,5,3,8,7,12,2,3,2,10,3,3,7,12,2
_320 DATA 3,2,10,3,8,7,12,2,3,3,1,3,7,7,12,1,8,3,3,3,8,7,50
```

ya de la joie

```
_10 DATA5,20,4,8,20,4,5,99,4,8,20,3,10,20,3,12,20,3,1,20,4,3,20,4,5,
20,4,6,20,4
_20 DATA8,40,4,5,20,4,8,20,4,5,99,4,8,20,3,10,20,3,12,20,3,1,20,4,5,
20,4,8,20,4
_30 DATA5,20,4,3,40,4,5,20,4,8,20,4,5,99,4,1,20,4,3,20,4,5,20,4,6,20
,4,8,20,4
_40 DATA10,20,4,12,20,4,1,40,5,12,20,4,10,20,4,8,40,4,5,20,4,6,40,4,
5,20,4,3,40
_50 DATA4,1,99,4
_100 FORI=1TO41:READA,B,C:MUSIC2,C,A,15
_110 PLAY2,0,1,500:WAITB:NEXT
_120 PLAY0,0,0,0
_130 END
```

NOMBRES PREMIERS

Ce programme vous permet de déterminer rapidement si un nombre est premier, d'obtenir une liste de nombre premier ou encore de le décomposer en facteurs premiers. Le choix des options se fait par un menu. Le retour à ce menu se fait par pression de n'importe quelle touche dès que l'étude demandée est terminée. Le temps de traitement est évidemment proportionnel à la taille des nombres que vous étudiez et pour les options listes de nombres premiers et décomposition en facteurs premiers, attendez toujours l'affichage de FIN qui peut être assez long à venir pour certaines valeurs.

```
QUEL NOMBRE ?  137

_137  EST PREMIER

QUEL NOMBRE ?  128

_128  EST COMPOSE

DEPART ?  200
FIN ?  300
_211        _223      _227      _229      _233      _239      _241      _251
_257        _263      _269      _271      _277      _281      _283      _293
FIN

QUEL NOMBRE ?  4498200
_2  _2       _2       _3       _3       _3       _5       _5       _7
_7  _17
FIN
```

```
_1 CLS:DOKE 18,48022:PRINT "NOMBRES PREMIERS"
_10 PRINT "VOULEZ VOUS :
_20 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT "SAVOIR SI UN NOMBRE EST PREMIER (1)
_30 PRINT:PRINT "UNE LISTE DE NOMBRES PREMIERS (2)"
_40 PRINT:PRINT "DECOMPOSER UN NOMBRE EN FACTEURS      PREMIERS (3)"
_45 PRINT:PRINT "FIN (F)"
_50 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT "PRESSEZ LA TOUCHE CORRESPONDANTE"
_55 PRINT:PRINT "LE RETOUR AU MENU EST AUTOMATIQUE PAR PRESSION D'UN
E TOUCHE
_60 GET CH$:CH=ASC(CH$)-48:IF CH=22 THEN CALL 555
_70 IF CH<1 OR CH>3 THEN 60
_80 CLS:ON CH GOTO 100,200,300
_100 INPUT "QUEL NOMBRE ";NO:PRINT
_110 GOSUB 1000
_120 PRINT NO;" EST ";:IF I>SQ THEN PRINT  "PREMIER" ELSE PRINT "COM
POSE"
_130 GET A$:RUN
_200 INPUT "DEPART ";DE
_210 INPUT "FIN ";FI
_220 IF DE/2=INT(DE/2) THEN DE=DE+1
_230 FOR NO=DE TO FI STEP 2
_240 GOSUB 1000
_250 IF I>SQ THEN PRINT NO,
_270 NEXT
_280 PRINT:PRINT:PRINT "FIN":GET A$:RUN
_300 INPUT "QUEL NOMBRE ";NO:FA=3
_310 IF NO/2=INT(NO/2) THEN PRINT 2,:NO=NO/2:GOTO 310
```

```
_320 REPEAT
_330 IF NO/FA=INT(NO/FA) THEN PRINT FA,:NO=NO/FA:GOTO 330
_340 FA=FA+2
_350 UNTIL NO=1
_360 PRINT:PRINT:PRINT "FIN"
_370 GET A$:RUN
_1000 SQ=SQR(NO)
_1010 IF NO/2=INT(NO/2) THEN I=2:RETURN
_1020 FOR I=3 TO SQ STEP 2
_1030 IF NO/I<>INT(NO/I) THEN NEXT
_1040 RETURN
```

ORICRAN

Oricran vous permet de dessiner facilement sur votre écran de télévision en haute résolution. Le principe d'utilisation en est très simple : pour tracer une droite, on positionne deux points en déplaçant un curseur (représenté par un point) et l'Oric trace la ligne entre ces deux points. Pour le cercle, le premier point représente le centre et le deuxième, n'importe quel point appartenant au cercle. On peut aussi mixer du texte au dessin en positionnant le point-curseur en haut et à gauche de l'endroit où doit être affiché le caractère que l'on frappe au clavier.

```
_100 CLS:PAPER0:INK1:PRINT:PRINT:PRINT:DOKE48036,8224:DOKE48038,8224
:POKE618,2
_110 PRINTCHR$(4);CHR$(27);"B";CHR$(27);"N            O R I C R A N"
;CHR$(4)
_120 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"   Ce programme vous
permet de"
_130 PRINT:PRINT"        1 - Tirer des traits"
_140 PRINT:PRINT"        2 - Tracer des cercles"
_150 PRINT:PRINT"        3 - Afficher des caracteres"
_160 PRINT:PRINT:PRINT"   En haute resolution graphique"
_170 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINTCHR$(27);"D";
_180 PRINTCHR$(27);"L          PRESSEZ UNE TOUCHE"
_190 GETA$
_200 HIRES:POKE618,10:P1=120:P2=100
_210 INPUT"    Couleur de fond ";CF
_220 IF(CF<0)+(CF>7)=TRUETHEN210
_230 INPUT"    Couleur de l'encre ";CE
_240 IF(CE<0)+(CE>7)=TRUETHEN230
_250 IFCE=CFTHEN210
_260 PAPERCF:INKCE
_270 REPEAT:CLS
_280 PRINT"1 - Droite":PRINT"2 - Cercle":PRINT"3 - Caractere";
_290 GETC$:C=ASC(C$)-48:IFC>0ANDC<4THENONCGOSUB1000,2000,3000
_300 UNTILC=-45:CLS:PRINTSPC(14)"AU REVOIR":POKE618,3:WAIT300:POKE28
,203:END
_1000 REM    DROITE
_1010 CLS:PRINT"Positionnez le point de depart":PRINT:PRINT"de la dr
oite , puis 'RETURN'";
_1020 CURSETP1,P2,2:GOSUB4000:D1=P1:D2=P2
_1030 CLS:PRINT"Positionnez le point d'arrivee":PRINT:PRINT"de la dr
oite , puis 'RETURN'";
_1040 CURSETP1,P2,2:WAIT50:GOSUB4000
_1050 DRAWD1-P1,D2-P2,2
_1060 RETURN
_2000 REM    CERCLE
_2010 CLS:PRINT"Positionnez le centre du cercle"
_2020 CURSETP1,P2,2:GOSUB4000:C1=P1:C2=P2
_2030 CLS:PRINT"Positionnez un point du cercle"
_2040 CURSETP1,P2,2:WAIT50:GOSUB4000
_2050 CURSETC1,C2,0:CIRCLESQR((C1-P1)^2+(C2-P2)^2),1
_2060 RETURN
_3000 REM    CARACTERE
_3010 CLS:PRINT"Positionnez le coin superieur gauche":PRINT:PRINT"du
 caractere";
_3020 CURSETP1,P2,2:GOSUB4000
_3030 CURSETP1,P2,2
_3040 CLS:PRINT"Entrez le caractere":GETCA$
```

```
_3050 CHARASC(CA$),0,2
_3060 RETURN
_4000 REM     DEPLACEMENT
_4010 CURSETP1,P2,2:P1=P1+X:P2=P2+Y:CURSETP1,P2,2
_4020 X=0:Y=0:Z=PEEK(#208):IFZ=#AFTHENGETA$:RETURN
_4030 IFZ=#ACTHENX=-1:GOTO4010
_4040 IFZ=#BCTHENX=1:GOTO4010
_4050 IFZ=#9CTHENY=-1:GOTO4010
_4060 IFZ=#B4THENY=1:GOTO4010
_4070 GOTO4020
```

ORIC-TIME

Réveillez-vous en musique, emportez votre Oric avec vous pour chronométrer votre jogging matinal, ou encore allez vous faire cuire un œuf, ce programme vous dira quand il est cuit !

```
_10 DOKE18,48029:PRINT"ORIC-TIME":POKE48028,6
_100 CLS:PAPER0:INK2:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:POKE618,2
_110 PRINTCHR$(4)SPC(14)CHR$(27)"NORIC-TIME"CHR$(4)
_120 PRINT:PRINT:PRINT
_130 PRINT"        1-     MENU":PRINT
_140 PRINT"        2-     REVEIL":PRINT
_150 PRINT"        3-     TIMING":PRINT
_160 PRINT"        4-     TELECOMMANDE":PRINT
_170 PRINT"        5-     CUISINE":PRINT
_175 PRINT"        6-     FIN"
_180 GETA$:O=VAL(A$)
_190 ONOGOSUB100,900,950,1000,2000,200:GOSUB100
_200 CALL555
_500 REM    ***** TIMER *****
_510 T=INT(DT/60000):TP=DT-60000*T
_520 IFT=0THEN560
_530 FORI=1TO2*T
_540 WAIT60000
_550 NEXT
_560 WAITTP*2
_570 RETURN
_900 REM    ***** REVEIL *****
_910 CLS:PRINT:PRINT:PRINT
_920 PRINTCHR$(4)SPC(14)CHR$(27)"NREVEIL"CHR$(4):PRINT:PRINT:PRINT
_930 GOTO 1010
_950 REM    ***** TIMING *****
_960 CLS:PRINT:PRINT:PRINT
_970 PRINTCHR$(4)SPC(14)CHR$(27)"NTIMING"CHR$(4):PRINT:PRINT:PRINT
_980 GOTO 1010
_1000 CLS:PRINT:PRINT:PRINT
_1005 PRINTCHR$(4)SPC(12)CHR$(27)"NTELECOMMANDE"CHR$(4):PRINT:PRINT:
PRINT
_1010 PRINT"Quelle heure est-il s.v.p":PRINT:PRINT"(heures puis minu
tes)"
_1020 PRINT:INPUT"      ";H:PRINTCHR$(11);"      "H"HEURES";
_1030 INPUT" ";M
_1040 PRINT:PRINT" Matin ou soir ?";:GETR$:PRINTSPC(3)R$
_1050 PRINT:PRINT"     MERCI":PRINT
_1060 PRINT"Quand dois-je sonner":PRINT
_1070 INPUT"      ";H1:PRINTCHR$(11);"      "H1"HEURES";
_1080 INPUT" ";M1
_1090 PRINT:PRINT" Matin ou soir ?";:GETR1$:PRINTSPC(3)R1$
_1100 PRINT:PRINT"        C'EST PARTI"
_1110 DT=(H1*60+M1-H*60-M)*3000
_1120 IFR1$<>R$THENDT=DT+2160000
_1130 GOSUB500:ONO-1GOSUB3000,4000,5000:RETURN
_2000 REM ***** CUISINE *****
_2010 CLS:PRINT:PRINT:PRINT
_2020 PRINTCHR$(4)SPC(12)CHR$(27)"NCUISINE"CHR$(4):PRINT:PRINT:PRINT
```

```
_2030 PRINT"Quel est le temps de cuisson ?":PRINT
_2040 PRINT"(En minutes)"
_2050 INPUT"            ";C:PRINTCHR$(11)SPC(13)C" Minutes"
_2060 DT=C*3000:PRINT:PRINT:PRINT
_2070 PRINTSPC(10)" CA CUIT !!":PRINT:PRINTSPC(9)"BON APPETIT"
_2080 GOSUB500:MUSIC1,3,4,15:RETURN
_3000 MUSIC1,3,4,15:RETURN
_4000 MUSIC1,3,4,15:RETURN
_5000 POKE#302,7:RETURN
```

LE PENDU

Le jeu du pendu est tellement ancien et tellement répandu qu'il connait plus d'une variante, aussi ce programme vous proposera plusieurs options pour mieux s'adapter à vos habitudes et à votre goût. Il vous demandera d'abord s'il doit afficher la première et la dernière lettre du mot comme cela se pratique couramment. Si vous proposez plusieurs fois la même lettre et que celle-ci est fausse le programme vous comptera la faute à chaque fois, et si vous lui avez demandé d'afficher les lettres que vous avez déjà proposé vous serez encore moins pardonnable. La troisième question porte sur le niveau de difficulté : répondez seulement par l'initiale du niveau. Les niveaux moyen et difficile peuvent vous réserver de petite surprise. Le vocabulaire de base du programme n'est pas très étendu, pour le modifier il suffit de rajouter des lignes de DATA et de modifier la ligne 3000 en affectant à la variable F le nombre de mot facile, à la variable M le nombre de mot moyen et à la variable D le nombre de mot difficile.

```
_10 HIMEM #97FF:TEXT:RESTORE
_20 DOKE 18,48030:PRINT "LE PENDU"
_50 FORI=1TO11:READA,B:NEXT
_90 DATA5,20,1,10,5,10,8,20,6,20,3,20,5,20,1,20
_95 DATA1,60,1,20,6,60
_100 REM MOTS FACILES----------------
_101 DATA RASSEMBLEMENT,COLLEGE,PASSER
_102 DATA POMME,APPETIT,VACANCE,BOUILLON
_103 DATA VACANCE,DIFFICILE,BALLON
_400 REM MOTS MOYENS-----------------
_401 DATA DICTIONNAIRE,OMBRE,FACTURE
_402 DATA AQUARELLE,MANOIR,LANDE,COFFRE
_403 DATA MARCHAND,PHYSIQUE,CAFETIERE
_700 REM MOTS DIFFICILE--------------
_701 DATA ILLEGITIMITE,MORTIFIANT,MOTUS
_702 DATA ORNITHOLOGIE,ARTEFACT,SONAR
_703 DATA RETRACTIF,SYNCHRONE,LITOTE
_900 DATA3,5,26,3,5,13,3,5,26,3,5,26,3,5,26,3,5,26,3,3,52,2,1
2,26
_901 DATA3,1,13,3,3,26,3,3,26,3,3,26,3,5,26,3,3,26,3,1,52,2,10,26,2,
12,13
_902 DATA3,1,26,3,1,26,3,1,26,2,10,26,3,1,26,2,12,52,2,12,26,2,12,26
,2,10,26
_903 DATA2,8,26,3,5,65
_904 DATA3,5,26,3,5,13,3,5,26,3,5,26,3,5,26,3,5,26,3,3,52,2,1
2,26
_905 DATA3,1,13,3,3,26,3,3,26,3,3,26,3,5,26,3,3,26,3,1,52,2,10,26,2,
12,13
_906 DATA3,1,26,3,1,26,3,1,26,2,10,26,3,1,26,2,12,52,2,12,26,2,12,26
,2,10,26
_907 DATA2,8,26,2,10,70
_910 DATA2,6,60,3,3,90,3,3,30,3,3,60,2,11,60,3,1,120,3,1,60,2,10,60,
2,11,90
_911 DATA2,11,30,2,11,60,2,8,60,2,10,120,2,10,60,2,3,60,2,8,60,2,3,6
0,2,8,120
_990 FOR I=0 TO 6:POKE 46592+I,0:NEXT:POKE 46599,30
_1000 INK 1:PAPER 0:CLEAR:POKE 618,2
_1010 PRINT CHR$(12):PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
_1020 PRINT CHR$(4);CHR$(27);"N                LE PENDU";CHR$(4)
_1030 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"Je vais vous poser quelques questions
pour vous rendre le jeu";
_1040 PRINT" le plus        agreable possible:"
_1050 PRINT:PRINT
_1060 PRINT"Dois-je afficher la premiere et la derniere lettre du mo
t (O/N) ?"
```

```
_1070 IN$=KEY$:IF IN$="" THEN A=RND(1):GOTO 1070
_1075 IF IN$<>"O" AND IN$<>"N" THEN 1070
_1080 PLOT 29,15,IN$:PRINT:PRINT
_1090 PRINT"Dois-je afficher les lettres que vous avez deja demandee
s (O/N) ?"
_1100 GET RA$:IF RA$<>"O" AND RA$<>"N" THEN1100
_1110 PLOT 29,19,RA$:PRINT:PRINT:PRINT"Quel niveau :"
_1120 PRINT,"Facile ?"
_1130 PRINT,"Moyen  ?"
_1140 PRINT,"Difficile ?"
_1150 GET NI$:IF NI$<>"F" AND NI$<>"M"  AND NI$<>"D" THEN 1150
_2000 HIRES:POKE 618,2:INK 0:PAPER 2
_2010 CURSET 20,180,3
_2020 DRAW 60,0,1:DRAW 0,8,1:DRAW -60,0,1:DRAW 0,-8,1
_2030 CURSET 46,30,3:DRAW 0,150,1:CURMOV 8,0,3:DRAW 0,-142,1
_2040 DRAW 70,0,1:DRAW 0,-8,1:DRAW -78,0,1
_2050 CURSET 76,38,3:DRAW -22,22,1:CURMOV 0,8,3:DRAW 29,-29,1
_2060 CURSET 100,38,3:DRAW 0,15,1:CURMOV 1,1,3:DRAW 0,-15,1
_3000 F=10:M=10:D=9:REM NOMBRE DE MOT PAR CATEGORIE
_3010 CURSET 15,0,3:A$="LE MOT:"
_3020 FOR I=1 TO 7
_3030 CHAR ASC(MID$(A$,I,1)),0,1
_3040 CURMOV 10,0,3:NEXT
_3050 MO=-F*(NI$="F")-M*(NI$="M")-D*(NI$="D")
_3060 MI=1-F*(NI$<>"F" AND RND(1)<0.8)-M*(NI$="D" AND RND(1)<.8)
_3070 FOR I=1 TO RND(1)*MO+MI+22
_3080 READ MO$
_3090 NEXT
_3100 LM=LEN(MO$)
_3110 FOR I=1 TO LM
_3120 MC$=MC$+"§"
_3130 NEXT
_3140 IF IN$="N" THEN 3160
_3150 MC$=LEFT$(MO$,1)+MID$(MC$,2,LM-2)+RIGHT$(MO$,1)
_3160 CURSET 46,14,3
_3170 FOR I=1 TO LM
_3180 CHAR ASC(MID$(MC$,I,1)),0,1
_3190 CURMOV 7,0,3:NEXT
_3200 CURSET 170,90,3:A$="MAXI:"
_3210 FOR I=1 TO 5
_3220 CHAR ASC(MID$(A$,I,1)),0,1
_3230 CURMOV 8,0,3:NEXT
_3240 CURSET 190,110,3
_3250 CHAR 57,0,1
_3260 CURSET 170,130,3:A$="FAUTES"
_3270 FOR I=1 TO 6
_3280 CHAR ASC(MID$(A$,I,1)),0,1
_3290 CURMOV 8,0,3:NEXT
_3300 IF RA$="N" THEN 4000
_3310 CURSET 15,192,3:A$="PROPOSEE  :"
_3320 FOR I=1 TO 11
_3330 CHAR ASC(MID$(A$,I,1)),0,1
_3340 CURMOV 7,0,3:NEXT
_4000 REPEAT:NL=NL+1
_4010 CLS:INPUT "UNE LETTRE ";L$
_4020 L$=LEFT$(L$,1):IF ASC(L$)<65 OR ASC(L$)>90 THEN 4010
_4022 IF RA$="N" THEN 4030
_4025 CURSET 83+9*NL,192,3:CHAR ASC(L$),0,1
_4028 IF NL=2 THEN CURSET 71,192,3:CHAR 83,0,1
_4030 B=0:FOR I=1-(IN$="O") TO LM+(IN$="O")
_4040 IF L$<>MID$(MO$,I,1) THEN 4090
_4050 CURSET 39+7*I,13,3
_4060 CHAR ASC(MID$(MO$,I,1)),0,1
```

```
_4070 MC$=LEFT$(MC$,I-1)+MID$(MO$,I,1)+RIGHT$(MC$,LM-I)
_4080 B=1
_4090 NEXT
_4100 IF B<>1 THEN GOSUB 5000:GOTO 4200
_4110 RESTORE
_4111 FORI=1TO8:READA,B:MUSIC1,4,A,15:WAITB:SOUND1,0,0:NEXT:SOUND1,0
,0
_4200 UNTIL MO$=MC$
_4305 PRINT CHR$(12)
_4310 PRINT CHR$(4);CHR$(27);"N              C'EST GAGNE !";CHR$(4)
_4315 RESTORE:WAIT100:FORI=1TO11:READA,B:NEXT:FORI=1TOF+M+D:READA$:N
EXT
_4316 FORI=1TO58:READA,B,C:MUSIC1,A,B,15:WAITC:SOUND1,0,0:NEXT:SOUND
1,0,0
_4320 GOTO 5080
_5000 PE=PE+1:CURSET 182,110,3:FILL 8,3,64
_5010 CURSET 190,110,3:CHAR 57-PE,0,1
_5020 IF PE=8 THEN CURSET 210,130,3:FILL 8,1,64
_5025 RESTORE:FORI=1TO8:READA,B:NEXT
_5026 FORI=1TO3:READA,B:MUSIC1,2,A,15:WAITB:SOUND1,0,0:NEXT:SOUND1,0
,0
_5030 PRINT"DESOLE..."
_5050 ON PE GOSUB 6000,5900,5800,5700,5600,5500,5400,5300,5200,5100
_5060 IF PE<10 THEN RETURN
_5065 RESTORE:FORI=1TO11:READA,B:NEXT
_5066 FORI=1TOF+M+D:READA$:NEXT:FORI=1TO58:READA,B,C:NEXT
_5067 FORI=1TO16:READA,B,C:MUSIC1,A,B,15:WAITC:SOUND1,0,0:NEXT:SOUND
1,0,0
_5068 WAIT99:FORI=1TO2:READA,B,C:MUSIC1,A,B,15:WAITC:SOUND1,0,0:NEXT
:SOUND1,0,0
_5070 PRINT CHR$(12):PRINT CHR$(4);CHR$(27);"N PERDU :    ";MO$;CHR$(
4)
_5080 WAIT 400:CLS:PRINT "Voulez vous rejouer ?"
_5090 GET A$:IF A$="O" THEN RUN
_5095 CALL 555
_5100 CURSET 119,153,1
_5110 DRAW 10,5,1:DRAW 0,3,1:DRAW -22,0,1:DRAW 0,-10,1
_5120 RETURN
_5200 CURSET 83,153,3
_5210 DRAW -10,5,1:DRAW 0,3,1:DRAW 22,0,1:DRAW 0,-10,1
_5300 CURSET 112,113,3
_5310 DRAW 7,40,1:DRAW -13,0,1:DRAW -5,-40,1
_5320 :RETURN
_5400 CURSET 90,113,3
_5410 DRAW -7,40,1:DRAW 13,0,1:DRAW 5,-40,1
_5420 RETURN
_5500 CURSET 130,113,3
_5510 DRAW -3,10,1:DRAW -6,0,1:DRAW 0,-10,1
_5520 RETURN
_5600 CURSET 72,113,3
_5610 DRAW 3,10,1:DRAW 6,0,1:DRAW 0,-10,1
_5620 RETURN
_5700 CURSET 112,73,3
_5710 DRAW 18,40,1:DRAW -8,0,1:DRAW -10,-30,1
_5720 RETURN
_5800 CURSET 90,73,3
_5810 DRAW -18,40,1:DRAW8,0,1:DRAW 10,-30,1
_5820 RETURN
_5830 DRAW -7,0,1:DRAW 0,-4,1
_5840 RETURN
_5900 CURSET 97,69,3
_5910 DRAW 0,4,1:DRAW -7,0,1:DRAWO,40,1
_5920 DRAW 22,0,1:DRAW 0,-40,1
_5930 DRAW -7,0,1:DRAW 0,-4,1
_5940 RETURN
_6000 CURSET 101,63,3:
CIRCLE 9,1
_6010 RETURN
```

PETITS CHEVAUX

Ce programme fournit la piste de jeu et les dés de ce célèbre jeu qui a bercé notre enfance et qui enchantera encore vos enfants. Il déplace les pions et contrôle toutes les phases du jeu en évitant les tricheries et les litiges. Lancez le dé par RETURN et indiquez le cheval à déplacer en appuyant sur la touche correspondant à la lettre du cheval. Si l'on ne peut jouer aucun cheval ou si l'on désire passer, il suffit d'appuyer sur RETURN. Les chevaux peuvent sortir si le joueur tire un 6. Le programme demande alors si le joueur désire sortir un cheval, répondre alors par 0, ou s'il préfère en jouer un autre, presser alors toute autre touche. Le programme s'arrête dès que l'un des joueurs a fait parvenir ses 4 chevaux à leur but.

```
_10 REM *** PETITS CHEVAUX ***
_11 DATA46,177,178,179,180,181,182
_12 FORI=1TO7:READA:NEXT
_13 FORI=0TO7:READA:POKE46080+8*100+I,A:NEXT
_15 DIMPL(25)
_20 DOKE18,48031:POKE618,2:PRINT"CHEVAUX":POKE48030,4:CLS:PAPER0:INK
2
_80 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
_90 INPUT"NOMBRE DE JOUEURS ";NB
_92 IF(NB<1)+(NB>4)<>0THEN90
_95 PRINT:FORI=1TONB:PRINT"NOM DU JOUEUR ";I;:INPUTN$(I):PRINT:NEXT
_100 CALL#E6CA:CLS:LORES0:INK2
_120 DATA0,12,30,63,63,30,12,0
_140 FORI=1TONB:PLOT4,5+I*2,MID$(STR$(I),2)+" "+N$(I):NEXT
_150 FORI=0TO4:FORJ=1TO5:POKE48682+I*40+J,17:NEXT:NEXT
_160 FORI=0TO18:POKE48219+I,37:POKE48939+I,37:NEXT
_170 FORI=1TO17:POKE48219+I*40,37:POKE48237+I*40,37:NEXT
_180 DATA48260,48270,48660,48670
_190 FORI=1TO4:READA:FORJ=0TO6:FORK=0TO6:POKEA+J*40+K,127:NEXT:NEXT:
NEXT
_200 DATA48540,48620,48629,48549
_210 FORI=1TO4:READA:FORJ=0TO7:POKEA+J,46:NEXT:NEXT
_220 DATA48267,48269,48627,48629
_230 FORI=1TO4:READA:FORJ=0TO7:POKEA+J*40,46:NEXT:NEXT
_240 RESTORE:FORI=0TO6:READA:POKE48268+I*40,A:NEXT:RESTORE
_250 FORI=0TO6:READA:POKE48580+I,A:NEXT:RESTORE
_260 FORI=0TO6:READA:POKE48596-I,A:NEXT:RESTORE
_270 FORI=0TO6:READA:POKE48908-I*40,A:NEXT:POKE48588,42
_280 FORI=1TO20:READA:NEXT:FORI=1TO4:READA:POKEA,68:NEXT
_290 DATA48500,48906,48676,48270
_300 DATA301,304,381,384,311,314,391,394,701,704,781,784,711,714,791
,794
_310 DIMX(16):FORI=1TO16:READA:X(I)=A:NEXT
_320 FORI=0TO3:FORJ=1TO4:POKE48000+X(I*4+J),68+I*4+J:NEXT:NEXT:CALL#
E804
_330 FORI=1TO4:C(I)=4:NEXT
_333 D(1)=48540:D(2)=48269:D(3)=48907:D(4)=48636
_335 DIM CH(4,4),DI(4,4)
_337 FOR I=1 TO 4:DI(1,I)=1:DI(2,I)=40:DI(3,I)=-40:DI(4,I)=-1:NEXT
_338 A(1)=48580:A(2)=48268:A(3)=48908:A(4)=48596
_340 REPEAT
_350 FORJO=1TONB:POKE48243+JO*80,12:POKE48247+JO*80+LEN(N$(JO)),8
_370 PLOT4,1,12:PLOT5,1,1:PLOT6,1,"LANCEZ LE DE (RETURN)"
_375 FORI=0TO4:FORJ=1TO5:POKE48682+I*40+J,17:NEXT:NEXT
_380 GETA$:IFASC(A$)=13THENFORI=1TO25:PL(I)=1120:NEXT:GOSUB4000ELSE3
80
_390 IF DE<>6 OR C(JO)<1 OR PEEK(D(JO))<>46 THEN 500
```

```
_400 FORI=1TO6:MUSIC1,3,I,10:WAIT5:NEXT:SOUND1,0,0
_410 PLOT6,1,"                              "
_420 PLOT6,1,"UN AUTRE CHEVAL ? "
_430 GETR$:IFR$<>"O"THEN500
_440 POKE 48000+X(4*JO-C(JO)+1),127:POKE D(JO),69+4*JO-C(JO):C(JO)=C
(JO)-1
_450 CH(JO,4-C(JO))=D(JO)
_460 GOTO530
_500 PLOT6,1,"                                "
_510 PLOT6,1,"QUEL CHEVAL ?"
_520 GETC$:IF ASC(C$)<>13 THEN GOSUB 5000
_530 POKE48243+JO*80,32:NEXT
_540 UNTILFALSE
_4000 DE=INT(6*RND(1)+1):GOSUB4000+DE*10:FORI=1TO25:POKEPL(I)+48000,
100:NEXT
_4005 RETURN
_4010 PL(13)=765:RETURN
_4020 PL(7)=724:PL(19)=806:RETURN
_4030 PL(7)=724:PL(13)=765:PL(19)=806:RETURN
_4040 PL(7)=724:PL(19)=806:PL(17)=804:PL(9)=726:RETURN
_4050 PL(7)=724:PL(19)=806:PL(17)=804:PL(9)=726:PL(13)=765:RETURN
_4060 PL(7)=724:PL(19)=806:PL(17)=804:PL(9)=726:PL(12)=764:PL(14)=76
6:RETURN
_5000 CH=ASC(C$)-4*JO-64:EC=46:IF CH<1 OR CH>4 THEN POP:GOTO 520
_5010 A=CH(JO,CH):B=A:DC=DI(JO,CH)
_5020 IF A<1 THEN POP:GOTO 520
_5030 IF A<7 THEN 6200
_5040 IF A=A(JO) THEN A=0:GOTO 6200
_5045 FOR DD=DE TO 1 STEP -1
_5050 POKE A,EC
_5060 A=A+DI(JO,CH):EC=PEEK(A)
_5080 IF EC=16 OR EC=37 OR EC=68 THEN 5100
_5090 POKE A,ASC(C$):IF A=A(JO) THEN CH(JO,CH)=A(JO):DD=DD-1:GOTO 60
00
_5095 NEXT:GOTO 5200
_5100 REM
_5110 A=A-DI(JO,CH)
_5120 IF ABS(DI(JO,CH))=1 THEN DI(JO,CH)=40 ELSE DI(JO,CH)=1
_5130 IF PEEK(A+DI(JO,CH))=68 OR PEEK(A+DI(JO,CH))=127 THEN DI(JO,CH
)=-DI(JO,CH)
_5140 IF PEEK(A+DI(JO,CH))=16 OR PEEK(A+DI(JO,CH))=37 THEN DI(JO,CH)
=-DI(JO,CH)
_5150 GOTO 5060
_5200 IF EC=46 THEN CH(JO,CH)=A:RETURN
_5210 CH(JO,CH)=B:POKE CH(JO,CH),ASC(C$):POKE A,EC:DI(JO,CH)=DC:POP:
GOTO 520
_6000 DI=DI(JO,CH):IF ABS(DI)=40 THEN DI=-DI/40 ELSE DI=40*DI
_6010 DI(JO,CH)=DI:IF DD=0 AND EC=46 THEN RETURN
_6015 IF DD=0 THEN 5210
_6020 IF PEEK(A+DI*DD)<>176+DD THEN 5210
_6030 POKE A,EC:POKE A+DI*DD,ASC(C$)
_6040 CH(JO,CH)=DD:DI(JO,CH)=DI
_6050 IF DD=6 THEN 6250 ELSE RETURN
_6060 POKE A(JO)+(CH(JO,CH))*DI,ASC(C$)
_6070 IF CH(JO,CH)<>6 THEN RETURN
_6075 ZAP:WAIT 100:POKE A(JO)+6*DI,182
_6080 FOR I=1 TO 4
_6090 IF CH(JO,I)<>6 THEN RETURN
_6100 NEXT
_6110 PLOT 6,1,"VAINQUEUR :"+N$(JO)+"       "
_6120 PLOT 2,26,"VOULEZ VOUS REJOUER ?"
_6130 GET A$
_6140 IF A$="O" THEN RUN
```

```
_6150 CALL 555
_6200 IF A+DE>6 OR PEEK(A(JO)+DC*(A+DE))<177 THEN POP:GOTO 520
_6210 IF A=0 THEN E=46 ELSE E=A+176
_6215 POKE A(JO)+A*DC,E
_6220 A=A+DE
_6230 POKE A(JO)+A*DC,ASC(C$)
_6235 CH(JO,CH)=A
_6240 IF CH(JO,CH)<>6 THEN RETURN
_6250 ZAP:WAIT 100:POKE A(JO)+6*DC,182
_6260 FOR I=1 TO 4
_6270 IF CH(JO,I)<>6 THEN RETURN
_6280 NEXT
_6290 PLOT 6,1,"VAINQUEUR :"+N$(JO)+"       "
_6300 PLOT 2,26,"VOULEZ VOUS REJOUER ?"
_6310 GET A$
_6320 IF A$="O" THEN RUN
_6330 CALL 555
```

PLUME ET POUSSIN

Pour les raisons expliquées dans le programme, le poussin doit absolument rattraper toutes les plumes qui tombent du haut de l'écran. Pour cela faites le se déplacer avec les flèches droite et gauche du clavier pour l'amener sous la plume. Vous avez droit à trois poussins par jeu. Un poussin qui rattrape trois plumes rapporte plus de points que trois poussins rattrapant chacun une plume.

```
_1 REM      LE POUSSIN ET LA PLUME
_10 POKE48027,1:DOKE18,48028:PRINT"LE POUSSIN":PAPER0:INK2:CLS:POKE4
8081,4
_11 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"  Ce jeu est une reflexion sur la vie.":
PRINT
_12 PRINT"Le poussin cherchant a attraper des":PRINT:POKE618,10
_13 PRINT"plumes n'est que le symbole de la":PRINT
_14 PRINT"lutte pour la vie a laquelle tout":PRINT
_15 PRINT"etre est confronte des sa naissance.":PRINT:PRINT
_16 PRINT"  Bon courage !!!"
_17 DOKE18,48083:PRINTCHR$(27);"LAPPUYEZ SUR UNE TOUCHE POUR JOUER"
_18 IFKEY$=""THENRN=RND(1):GOTO18
_20 DATA 3584,3871,771,769,0,14384,12344,0
_30 DATA 0,1795,16135,3,7682,15422,14396,32
_60 DATA 0,1795,775,0,7168,15422,12336,12320
_70 CALL#E6CA
_100 FOR I=0 TO 7:READ A:DOKE 46376+I*2,A:NEXT
_110 FOR I=0 TO 7:READ A:DOKE 46832+I*2,A:NEXT
_140 FOR I=0 TO 7:READ A:DOKE 46808+I*2,A:NEXT
_190 POKE 618,10:CLS:PAPER 4:INK 2:POKE 48041,3:POKE 49081,3
_200 DOKE 48042,9765:DOKE 48044,9765:DOKE 48046,9765
_210 DOKE 49100,9765
_220 D=49101:PO=3:F=.5:A=-1
_235 H=INT(48048+31*RND(1)):SC=SC+1
_240 NO=RND(1)*4+1:REPEAT:DOKE H,24414:CALL#E804:GOSUB 40000:CALL#E6
CA
_270 DOKE D+C,8224:D=D+A:IF (D<49083)+(D>49117)<>0 THEN D=D-2*A:GOTO
 270
_280 IF A=1 THEN P=23643:GOTO 300
_290 P=9765
_300 DOKE D+A,P
_10000 F=F+SGN(F):NI=SGN(F):IFABS(F)>NO THENF=-.5*SGN(F)
_10002 IF RND(1)>.95 THEN GOSUB 30000
_10003 DOKE H,8224
_10004 H=H+NI+40
_10005 IF(H-INT(H/40)*40=2)+(H-INT(H/40)*40=39)=-1THENH=H-2*NI
_10006 UNTIL H>49080
_20000 IF (PEEK(H)=37)+(PEEK(H)=38)+(PEEK(H)=91)+(PEEK(H)=92)=0 THEN
 20020
_20010 GOTO 235
_20020 H=H+1:IF (PEEK(H)=37)+(PEEK(H)=38)+(PEEK(H)=91)+(PEEK(H)=92)=
0 THEN 20040
_20030 GOTO 235
_20040 H=H-2:IF(PEEK(H)=37)+(PEEK(H)=38)+(PEEK(H)=91)+(PEEK(H)=92)=0
THEN20045
_20042 GOTO 235
_20045 PO=PO-1:SF=SF-2^(SC-1)*(SC<>0):SC=0
_20050 DOKE 48042+2*PO,8224
_20060 FOR J=1 TO 6:GOSUB 30000:NEXT
```

```
_20070 IF PO<>0 THEN 235
_20090 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"         SCORE :",SF-3
_20100 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"            MERCI D'AVOIR JOUE"
_20110 PRINT:PRINT:PRINT"         DESIREZ VOUS ESSAYER ENCORE ?"
_20115 CALL#E804:WAIT100:GETA$:GETA$:IFA$="O"THENRUN
_20120 CALL555
_30000 FOR I=30 TO 17 STEP -1:SOUND 1,I,15:NEXT:SOUND 1,0,0
_30020 RETURN
_40000 Z=PEEK(#208):C=A
_40010 IF(Z=188)+(Z=172)=0THENRETURN
_40020 IF Z=188 THEN A=1:RETURN
_40030 IF Z=172 THEN A=-1:RETURN
```

POIDS IDEAL

Poids idéal ? Poids normal ? Les méthodes de calcul diffèrent et ne se ressemblent pas. Une chose est certaine, votre ORIC ne prendra jamais trop de poids !

```
_0 DOKE18,48033:PRINT"POIDS":POKE48032,1:POKE48031,12:GOTO100
_10 CLS:PAPER0:INK2:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
_20 PRINTCHR$(4);CHR$(27);"N                    M E N U";CHR$(4)
_30 POKE48281,3:PRINT:PRINT:PRINT
_40 PRINT"   CALCUL DU POIDS IDEAL (1)"
_50 PRINT:PRINT:PRINT"   CALCUL DU POIDS NORMAL (2)"
_60 PRINT:PRINT:PRINT"   CALCUL DES BESOINS CALORIQUES (3)"
_70 PRINT:PRINT:PRINT"   FIN (F)"
_80 GETA$:IFA$<>"1"ANDA$<>"2"ANDA$<>"3"ANDA$<>"F"THEN80
_90 RETURN
_100 CLS:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PAPER0:INK2
_110 PRINT"   Bonjour , quel est votre prenom ?":PRINT:PRINT
_120 GETP$:PRINT"   ";P$;:POKE#20C,127
_130 GETA$:IFPEEK(#35)=13THEN140ELSEPRINTA$;:P$=P$+A$:GOTO130
_140 PRINT:PRINT:PRINT"   Quel est votre sexe, ";P$:PRINT
_150 POKE#20C,255:INPUT"   (M ou F) ";S$:PRINT
_160 PRINT"   Heureux de vous connaitre , ":PRINT:PRINT"    ";P$:PRI
NT
_170 INPUT"  Qelle est votre taille (en CM) ";T
_180 PRINT:INPUT"  Quel est votre poids (en Kgs ) ";P
_185 PRINT:INPUT"  Quel est votre age ";A
_188 PRINT:PRINT"Avez vous une profession necessitant"
_189 PRINT:PRINT"une certaine force physique":GETFP$
_190 CLS:PRINT:PRINT:PRINT" A mon tour :"
_191 PRINT:PRINT"   Je suis Oric"
_192 PRINT:PRINT"   mon sexe reste indetermine"
_193 PRINT:PRINT"   mes mensurations sont 5.2/28/17.5"
_194 PRINT:PRINT"   et mon poids est de 1.1 kg"
_200 PRINT:PRINT:PRINT"   Voila ce que je vous propose :"
_210 POKE618,2:WAIT 600:GOSUB10
_220 IFA$="F"THENGOTO4000
_230 GOSUB1000*VAL(A$):GOSUB10:GOTO220
_1000 REM   POIDS IDEAL
_1010 IFT<=150ORT>185THEN1500
_1020 IFS$="F"THEN1040
_1030 WW=16
_1040 IFFP$="N"THEN1060
_1050 WW=WW+8
_1060 KT=INT((T-150)/5)+1:KP=KT+WW
_1070 RESTORE
_1080 DATA45,1800,47,1800,49,1800,52,2000,56,2000,59,2000,63,2200,66
,2200
_1090 DATA45,2100,47,2200,49,2200,52,2400,56,2400,59,2600,63,2600,66
,2600
_1100 DATA50,1800,54,1800,55,2000,58,2000,61,2200,64,2200,68,2400,71
,2400
_1110 DATA50,2200,54,2400,55,2400,58,2600,61,2600,64,2800,68,2800,71
,3000
_1120 FORI=1TOKP:READB,C:NEXT
_1125 IFA$="3"THEN3020
```

```
_1130 CLS:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
_1140 PRINT"    Votre poids ideal est de :"
_1150 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"          ";CHR$(4);CHR$(27);"N";STR$(B
);" Kgs"
_1160 PRINTCHR$(4):IFP-B<=0THEN1200
_1170 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"Vous pesez ";P-B;" Kgs de
trop"
_1180 WAIT600:GOSUB10:GOTO220
_1200 IFP-B>-5THEN1230
_1210 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"Vous devriez peser ";B-P;"
 Kgs de plus !!"
_1220 WAIT600:GOSUB10:GOTO220
_1230 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"BRAVO ,vous avez un poids
parfait"
_1240 WAIT600:GOSUB10:GOTO220
_1500 CLS:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
_1510 PRINT"Desole , je ne peux pas faire"
_1520 PRINT:PRINT"ce calcul dans votre cas"
_1530 WAIT300:GOSUB10:GOTO220
_2000 REM POIDS NORMAL
_2010 IFS$="M"THEN2040
_2020 PN=(T-100+A/10)*.8
_2030 GOTO2050
_2040 PN=(T-100+A/10)*.9
_2050 CLS:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
_2060 PRINT"     Votre poids normal est de :"
_2070 PRINT:PRINT"          ";CHR$(4);CHR$(27);"N";INT(PN);" Kgs";CH
R$(4)
_2080 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
_2090 PRINT"Alors ,";P$;", vous etes trop gros";
_2100 IFS$="F"THENPRINT"se  ?"ELSEPRINT"  ?"
_2110 WAIT600:GOSUB10:GOTO220
_3000 REM BESOINS CALORIQUES
_3010 GOTO1000
_3020 CLS:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
_3030 PRINT"    Vos besoins caloriques quotidiens"
_3040 PRINT:PRINT"sont de :";CHR$(4);CHR$(27);"N";STR$(C);CHR$(4);
_3045 PRINTCHR$(27);"Hcalories"
_3050 WAIT600:GOSUB10:GOTO220
_4000 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"             AU REVOIR":END
```

POKER

Un poker pour jouer comme on pouvait le faire il n'y a pas si longtemps dans les cafés. Conformément à la loi l'Oric ne vous donnera pas d'argent quel que soit le montant de vos gains, mais plus vous gagnez plus vous jouez longtemps.
Au début, l'ordinateur vous alloue un crédit de cent francs. Vous pouvez misez la somme que vous désirez du moment qu'elle est inférieure ou égale à votre capital. Une mise nulle est refusée. Après avoir misé et appuyez sur RETURN les cartes s'affichent à l'écran. Pour garder les cartes qui vous intéressent, il suffit d'appuyer sur les touches portant les numéros correspondants, le numéro s'arrête alors de clignoter. Pour rejeter une carte que vous avez gardé par erreur, il suffit de rappuyer sur la touche et le numéro se remet à clignoter. Une fois votre choix effectué appuyez sur la barre espace pour tirer les cartes complémentaires. L'ordinateur affiche ensuite "PERDU" ou "GAGNE" selon votre main. Si vous avez gagné, l'Oric vous propose le démoniaque "quitte ou double ?", il est prudent de tapez Q pour sauvegarder son gain mais si le démon du jeu vous a pris il ne vous reste plus qu'à appuyer sur D. L'Oric vous demande alors "PETITE OU GRANDE ?" : répondez par P si vous pensez que la prochaine carte tirée sera entre l'as et le six (inclus) ou G si vous la situer entre le huit et le roi.
Lorsque vous aurez tout perdu le jeu s'arrêtera automatiquement, sinon il vous redemandera de miser....

```
_1 POKE618,2:DOKE18,48033:PRINT"POKER":CALL#E6CA:POKE 28,0:POKE48034
,3:CLS
_2 FORI=1TO8:READW(I):NEXT
_9 DATA500,100,40,10,7,5,3,2
_10 DATA0,0,8,8,20,20,34,34
_11 DATA34,62,34,34,34,34,0,0
_12 DATA0,0,34,34,34,34,34,34
_13 DATA34,34,20,20,8,8,0,0
_14 DATA0,0,60,60,34,34,34,34
_15 DATA34,34,34,34,60,60,0,0
_16 DATA0,0,60,60,34,34,34,60
_17 DATA40,40,36,36,34,34,0,0
_18 DATA0,0,8,28,62,28,8,0
_19 DATA0,0,0,0,0,8,28,62
_20 DATA28,8,0,0,0,0,0,0
_21 DATA0,8,28,62,62,8,28,0
_22 DATA0,0,0,0,0,8,28,62
_23 DATA62,8,28,0,0,0,0,0
_24 DATA0,28,8,62,42,8,28,0
_25 DATA0,0,0,0,0,28,8,62
_26 DATA42,8,28,0,0,0,0,0
_27 DATA0,54,62,62,28,8,0,0
_28 DATA0,0,0,0,0,54,62,62
_29 DATA28,8,0,0,0,0,0,0
_30 DATAQUINTE ROYALE,QUINTE FLUSH,CARRE,FULL,COULEUR,SEQUENCE,BRELA
N,2PAIRES
_50 FORI=1TO20:FORJ=0TO7:READA:POKE46080+8*102+8*I+J,A:NEXT:NEXT
_90 LORESO:CA=100:DIMA(4,3)
_100 FORI=1TO8:READA$:PLOT19-LEN(A$),I,2:PLOT20-LEN(A$),I,A$:PLOT20,
I,6:NEXT
_110 FORK=0TO4
_120 FORI=1TO6:FORJ=1TO5
_130 POKE48404+I*40+J+K*7,147
_140 NEXT:NEXT:NEXT
_150 POKE48723,12:PLOT20,17,"MISE ?          "
_160 PLOT18,19,"CREDIT :  "+MID$(STR$(CA),2)
_165 CALL#E804
_170 MI$="":PL=0
_171 M$=KEY$:IFM$=""THEN A=RND(1):GOTO 171
```

```
_172 POKE48723,32:IFASC(M$)=13THENMI=INT(ABS(VAL(MI$))):GOTO176
_173 IFASC(M$)=127THEN178
_174 MI$=MI$+M$
_175 PLOT25,17,MI$+"            ":GOTO171
_176 IFMI>CAORMI<1THEN150 ELSE CA=CA-MI:PLOT 27,19,MID$(STR$(CA),2)+
"         "
_177 CALL#E6CA:GOTO180
_178 LE=LEN(MI$)-1:IFLE=0THEN150ELSEMI$=MID$(MI$,1,LE):GOTO175
_180 FORI=1TO8:PLOT21,I,MID$(STR$(W(I)*MI),2)+"          ":NEXT
_190 O=1:FORI=1TO5:B(I)=0:NEXT:GOTO1000
_200 FORI=1TO5:PLOT7*I-1,16,MID$(STR$(I),2):NEXT
_210 POKE48682,1:FORI=0TO4:POKE48683+7*I,12:POKE48688+7*I,8:NEXT
_220 C=0:CALL#E804
_230 C$=KEY$:IFC$=""THEN230
_240 IFASC(C$)=32THEN300
_243 IF ASC(C$)<49 OR ASC(C$)>53 THEN 230
_245 IFB(VAL(C$))=1THENC=C-1:POKE48676+7*VAL(C$),12:B(VAL(C$))=0:GOT
O230
_250 C=C+1:B(VAL(C$))=1:POKE48676+7*VAL(C$),8
_260 IFC=5THENPOKE48682,0:CALL#E6CA:GOTO400
_270 GOTO230
_300 POKE48682,0:CALL#E6CA
_310 O=2:GOTO1000
_400 GOSUB 3000:IF CA>0 THEN 110
_410 CALL #E804:END
_1000 REMAFFICHAGE DES CARTES
_1010 FORK=1TO5
_1020 IF B(K)=1 THEN 1500
_1040 FORI=1TO4:FORJ=1TO3:A(I,J)=23:NEXT:NEXT
_1060 FORI=1TO6:FORJ=1TO5
_1070 POKE48404+I*40+J+(K-1)*7,147
_1080 NEXT:NEXT
_1085 NC=0
_1090 V=INT(RND(1)*13+1):V1=INT(RND(1)*4)
_1091 IF K<>1 THEN 1094 ELSE  V(1)=V:V1(1)=V1
_1092 FOR I=2 TO 5:IF V(I)=V AND V1(I)=V1 THEN 1090
_1093 NEXT:GOTO 1100
_1094 V(K)=V:V1(K)=V1:FOR I=1 TO 5:IF V(I)=V AND V1(I)=V1 AND I<>K T
HEN 1090
_1095 NEXT
_1100 GOSUB2000+10*V
_1110 CO=110+3*V1
_1112 FORI=1TO6:FORJ=1TO5
_1113 POKE48404+I*40+(K-1)*7+J,23
_1114 NEXT:NEXT
_1115 CI=4:IFCO=110ORCO=119THENCI=1
_1120 FORI=1TO4
_1130 POKE48437+7*K+40*I,CI
_1140 NEXT
_1150 FORI=1TO4:FORJ=1TO3
_1160 IFA(I,J)>0ANDA(I,J)<4THENPOKE48438+I*40+J+7*K,CO+A(I,J):GOTO11
80
_1165 IFA(I,J)=23THENPOKE48438+I*40+J+7*K,23:GOTO1180
_1170 POKE48438+I*40+J+7*K,111+A(I,J)
_1180 NEXT:NEXT
_1500 NEXT
_1510 ONOGOTO200,400
_2010 A(1,1)=1:A(2,2)=-8:A(3,2)=-7:A(4,3)=1:RETURN
_2020 A(2,1)=1:A(3,3)=1:RETURN
_2030 A(1,1)=1:A(1,3)=1:A(4,1)=1:A(4,3)=1:RETURN
_2040 A(1,1)=1:A(2,2)=2:A(3,2)=3:A(4,3)=1:RETURN
_2050 A(1,1)=1:A(1,3)=1:A(4,1)=1:A(4,3)=1:A(2,2)=2:A(3,2)=3:RETURN
_2060 A(1,1)=1:A(1,3)=1:A(4,1)=1:A(4,3)=1:A(2,1)=2:A(3,1)=3:A(2,3)=2
```

```
:A(3,3)=3
_2061 RETURN
_2070 A(1,1)=1:A(1,3)=1:A(4,1)=1:A(4,3)=1:A(2,1)=2:A(3,1)=3:A(2,3)=2
:A(3,3)=3
_2071 A(2,2)=2:A(3,2)=3:RETURN
_2080 A(1,1)=1:A(1,3)=1:A(2,1)=1:A(2,3)=1:A(3,1)=1:A(3,3)=1:A(4,1)=1
:A(4,3)=1
_2081 RETURN
_2090 A(1,1)=1:A(1,3)=1:A(2,1)=1:A(2,3)=1:A(3,1)=1:A(3,3)=1:A(4,1)=1
:A(4,3)=1
_2091 A(2,2)=2:A(3,2)=3:RETURN
_2100 A(1,1)=1:A(1,3)=1:A(2,1)=1:A(2,3)=1:A(3,1)=1:A(3,3)=1:A(4,1)=1
:A(4,3)=1
_2101 A(1,2)=2:A(2,2)=3:A(3,2)=2:A(4,2)=3:RETURN
_2110 A(1,1)=1:A(2,2)=-6:A(3,2)=-5:A(4,3)=1:RETURN
_2120 A(1,1)=1:A(2,2)=-4:A(3,2)=-3:A(4,3)=1:RETURN
_2130 A(1,1)=1:A(2,2)=-2:A(3,2)=-1:A(4,3)=1:RETURN
_3000 FI=0
_3010 FOR I=2 TO 5
_3020 FOR J=1 TO I-1
_3030 IF V(I)=V(J) THEN FI=FI+1
_3040 NEXT:NEXT
_3050 IF FI=0 THEN 3100
_3060 IF FI<4 THEN FI=10-FI:GOTO 4000
_3070 IF FI=6 THEN FI=3
_3080 GOTO 4000
_3100 FOR I=2 TO 5
_3110 IF V1(I)<>V1(I-1) THEN 3200
_3120 NEXT
_3130 FI=5
_3200 FOR I=5 TO 1 STEP -1
_3210 FOR J=1 TO I-1
_3220 IF V(J+1)<V(J) THEN 3240
_3230 VV=V(J+1):V(J+1)=V(J):V(J)=VV
_3235 VV=V1(J+1):V1(J+1)=V1(J):V1(J)=VV
_3240 NEXT:NEXT
_3250 GOSUB 3400
_3260 IF V(5)<>1 THEN 4000
_3270 FOR I=5 TO 2 STEP -1:V(I)=V(I-1):NEXT:V(1)=14
_3290 GOSUB 3400
_3300 GOTO 3600
_3400 FOR I=2 TO 5
_3410 IF V(I-1)-V(I)<>1 THEN 3440
_3420 NEXT
_3430 IF FI=0 THEN FI=6 ELSE FI=2
_3435 POP:GOTO 3600
_3440 RETURN
_3600 IF V(1)=14 AND FI=2 THEN FI=1
_4000 CALL #E804
_4030 PLOT 3,FI,12
_4040 IF FI=0 OR FI=9 THEN FI$="P E R D U"ELSEFI$="G A G N E"
_4045 POKE48971,1:POKE49014,1
_4050 POKE48972,14:POKE49015,14:PLOT15,23,FI$:PLOT15,24,FI$
_4060 WAIT 300
_4070 IF FI=0 OR FI=9 THEN MI=0:GOTO 5000
_4072 MI=MI*W(FI)
_4075 PLOT 3,FI,8:PLOT 25,17,MID$(STR$(MI),2)
_4080 PLOT 10,26,12:PLOT 11,26,2:PLOT 12,26,"QUITTE OU DOUBLE ?"
_4085 POKE 48972,10:POKE 49015,10
_4090 GET L$:IF L$<>"D" AND L$<>"Q" THEN 4090
_4110 IF L$="Q" THEN DO=1:PLOT 11,26,0:GOTO 5000
_4120 PLOT 12,26,"PETITE OU GRANDE ?"
_4130 GET L$:IFL$<>"P"ANDL$<>"G"THEN4130
```

```
_4135 PLOT 12,26,"                    "
_4140 FORI=1TO4:FORJ=1TO3:A(I,J)=23:NEXT:NEXT
_4150 CO=119:V=INT(RND(1)*13+1):GOSUB2000+10*V
_4160 PLOT 3,FI,32
_4170 PLOT10,26,"                      "
_4180 FORI=1TO6:FORJ=1TO5:POKE48843+I*40+J,23:NEXT:NEXT
_4190 FORI=1TO4:POKE48882+I*40,1:NEXT
_4200 FORI=1TO4:FORJ=1TO3
_4210 IFA(I,J)>0ANDA(I,J)<4THENPOKE48884+I*40+J,CO+A(I,J):GOTO4240
_4220 IFA(I,J)=23THENPOKE48884+I*40+J,23:GOTO4240
_4230 POKE48884+I*40+J,111+A(I,J)
_4240 NEXT:NEXT
_4250 IF (V<7 AND L$="P") OR (V>7 AND L$="G") THEN DO=2 ELSE DO=0
_4260 IF DO=2 THEN POKE 48972,14:POKE 49015,14 ELSE POKE 48971,0:POK
E 49014,0
_5000 MI=MI*DO
_5005 IF DO=2 THEN WAIT 300:GOTO 4075
_5010 CA=CA+MI:IFMI=0THENPLOT 27,19,MID$(STR$(CA),2):GOTO5030
_5015 CALL#E6CA
_5020 PLOT25,17,"       ":FORI=1TOMI:PLOT25,17,MID$(STR$(MI-I),2)+" "
_5022 SOUND1,5000,15
_5025 PLOT27,19,MID$(STR$(CA-MI+I),2)
_5026 SOUND1,0,0:NEXT:CALL#E804
_5030 POKE 48971,0:POKE 49014,0
_5040 FORI=1TO6:FORJ=1TO5:POKE48843+I*40+J,32:NEXT:NEXT
_5090 CALL#E6CA
_5100 RETURN
```

421

Votre ordinateur tire les dés, détermine les figures, gère les pions... et vous permet de vous concentrer sur le jeu proprement dit. Le 421 connaissant plusieurs variantes, voici un bref rappel des règles :
– Au cours de la charge, les dés ne sont jetés qu'une seule fois par joueur, celui qui a fait la plus mauvaise figure prend le nombre de jetons déterminé par la meilleure figure et joue en premier au coup suivant. La charge s'arrête quand les 11 pions du pot ont été attribués.
– Au cours de la décharge, chaque joueur peut relancer tout ou partie des dés une ou deux fois. Celui qui a fait la meilleure figure donne les jetons correspondant au tableau ci-dessous à celui qui a fait la moins bonne.
Le jeu s'arrête quand un joueur a tous les jetons.

ORDRE DES FIGURES	NOMBRE DE JETONS
1-421	10
2-111	7
3-116	6
4-666	6
5-115	5
6-555	5
7-114	4
8-444	4
9-113	3
10-333	3
11-112	2
12-222	2
13-654	2
14-543	2
15-432	2
16-321	2

Les autres figures sont, par ordre décroissant de valeur, de 665 à 221.

```
_10 DATA 0,#1E0C,#C1E,0
_20 FOR I=0 TO 3:READ A:DOKE 46416+2*I,A:NEXT
_30 PRINTCHR$(12):PAPER 0:INK 3
_40 FOR I=1 TO 7
_50 PRINTCHR$(135);CHR$(145)
_60 NEXT
_70 DOKE 48036,13344:DOKE 48038,12594
_80 FOR I=1 TO PEEK(996):A=RND(1):NEXT
_100 POKE 623,19:DOKE 621,48320:POKE 618,2
_110 PLOT 3,9,14:PLOT 3,10,14
_120 PLOT 12,9,"4    2    1"
_130 PLOT 12,10,"4    2    1"
_140 P=1:D=4:GOSUB 1005:P=2:D=2:GOSUB 1005:P=3:D=1:GOSUB 1005
_150 PRINT:PRINT:PRINT
_160 INPUT "NOMBRES DE JOUEURS ";N
_165 IF N<2 OR N>9 THEN PRINT "ENTRE 2 ET 9 S.V.P.":GOTO 160
_170 D=0:FOR P=1 TO 3:GOSUB 1005:NEXT:P=1:FOR I=1 TO N
_180 CLS: PRINT:PRINT"NOM DU JOUEUR ";I;:INPUT N$(I)
_190 GOSUB 1000:WAIT 80
_200 IF D>M THEN M=D:C=I:GOTO 250
_210 IF D<M THEN 250
_220 CLS:PRINT N$(C):GOSUB 1000:WAIT 80
_230 S=D:CLS:PRINT N$(I):GOSUB 1000:WAIT 80
_240 IF D>S THEN C=I
_245 IF D=S THEN 220
_250 NEXT
_260 PRINT:PRINT N$(C);" COMMENCE":WAIT 200
_270 CLS:PRINT:PRINT:PRINT:S=0
```

```
_280 PRINT CHR$(4);CHR$(27);"J              LA CHARGE";CHR$(4):WAIT 2
00:JE=11
_290 J=C-1:IF J=0 THEN K=N:GOTO 300
_295 K=J
_300 J=J+1:IF J>N THEN J=1
_320 CLS:PRINT:PRINT:PRINT N$(J)
_330 IF JE(J)<1 THEN 350
_340 PRINT SPC(10);JE(J);"JETON";:IF JE(J)>1 THEN PRINT "S" ELSE PRI
NT
_350 FOR P=1 TO 3:GOSUB 1000:D(P)=D:NEXT:WAIT 300
_360 GOSUB 2000
_365 IF J=K THEN 6000
_370 IF JE<>0 THEN 300
_375 GOSUB 9000
_380 CLS:PRINT:PRINT:PRINT:J=C-1:IF J=0 THEN K=N:GOTO 390
_385 K=J
_390 PRINT CHR$(4);CHR$(27);"J            LA DECHARGE";CHR$(4):WAIT 2
00:S=1
_400 J=J+1:IF J>N THEN J=1
_410 CLS:PRINT:PRINT:PRINT N$(J),
_412 IF JE(J)<1 THEN 415
_413 PRINT JE(J);"JETON";:IF JE(J)>1 THEN PRINT "S" ELSE PRINT
_415 PRINT:PRINT SPC(15);"LANCER 1"
_420 FOR P=1 TO 3:GOSUB 1000:D(P)=D:NEXT
_430 L=2
_440 PRINT:PRINT:PRINT "PRESSEZ LES NUMEROS DES DES A RELANCER";
_450 PRINT "PUIS LA BARRE ESPACE."
_460 PRINT "UNE DEUXIEME PRESSION PERMET D'ANNULERLA RELANCE."
_470 PLOT 11,8,CHR$(12)+"1"+CHR$(8)+"    "+CHR$(12)+"2"+CHR$(8)
_480 P=0:PLOT 23,8,CHR$(12)+"3":G=0
_490 GET A$:IF A$=" " THEN PLOT 11,8,0:GOTO 540
_500 A=VAL(A$):IF A<1 OR A>3 THEN 490
_510 IF D(A)<0 THEN PLOT 5+6*A,8,12 ELSE PLOT 5+6*A,8,8
_520 D(A)=-D(A)
_530 G=1:GOTO 490
_540 IF G=0 THEN 575
_545 PLOT 23,12,L+48
_550 FOR P=1 TO 3:IF D(P)<0 THEN GOSUB 1000:D(P)=D
_560 NEXT
_570 IF L<3 THEN L=3:GOTO 470
_575 GOSUB 2000:IF J=K THEN 7000
_580 WAIT 300:GOTO 400
_1000 D=INT(RND(1)*6+1)
_1005 FOR X=1 TO 3:FOR Y=1 TO 3
_1010 PLOT 5+5*P+X,2+Y,160
_1020 NEXT:NEXT
_1030 IF D/2<>INT(D/2) THEN PLOT 7+5*P,4,170
_1040 IF D>1 THEN PLOT 6+5*P,3,170:PLOT 8+5*P,5,170
_1050 IF D>3 THEN PLOT 8+5*P,3,170:PLOT 6+5*P,5,170
_1060 IF D=6 THEN PLOT 6+5*P,4,170:PLOT 8+5*P,4,170
_1070 RETURN
_2000 IF D(1)<D(2) THEN D=D(2):D(2)=D(1):D(1)=D
_2010 IF D(2)<D(3) THEN D=D(3):D(3)=D(2):D(2)=D:GOTO 2000
_3000 IF D(1)=4 AND D(2)=2 AND D(3)=1 THEN VA(J)=716:RETURN
_3010 IF D(1)-D(2)=1 AND D(2)-D(3)=1 THEN VA(J)=D(3)+700:RETURN
_3020 IF D(1)=D(2) AND D(2)=D(3) THEN VA(J)=700+D(1)*2+1-12*(D(1)=1)
:RETURN
_3030 IF D(2)=D(3) AND D(3)=1 THEN VA(J)=700+D(1)*2+2:RETURN
_3040 VA(J)=D(3)+D(2)*10+D(1)*100:RETURN
_4000 PING:MI=716:MA=0:FOR I=1 TO N
_4010 IF VA(I)<MI THEN MI=VA(I)
_4015 IF VA(I)>MA THEN MA=VA(I)
_4020 NEXT
```

```
_4030 E=0:F=0:FOR I=1 TO N:IF VA(I)=MI THEN E=E+1:C(E)=I:C=I
_4035 IF VA(I)=MA THEN F=F+1:F(F)=I:B=I
_4040 NEXT
_4050 CLS
_4060 PRINT:PRINT:PRINT:IF E>1 THEN GOSUB 5000
_4065 IF F>1 AND S=1 THEN GOSUB 8000
_4070 IF MA=716 THEN P=10:GOTO 4120
_4080 IF MA<700 THEN P=1:GOTO 4120
_4090 IF MA<705 THEN P=2:GOTO 4120
_4100 P=INT((MA-703)/2+1)
_4120 IF P=1 AND MI=221 THEN P=2
_4130 RETURN
_5000 PRINT SPC(15);CHR$(4);CHR$(27);"NRAMPO";CHR$(4):MI=716:WAIT200
_5010 FOR J=1 TO E:CLS:PRINT:PRINTN$(C(J))
_5020 FOR P=1 TO 3:GOSUB 1000:D(P)=D:NEXT:WAIT 300
_5030 GOSUB 2000:IF VA(J)>MI THEN 5090
_5040 IF VA(J)<MI THEN C=C(J):MI=VA(J):GOTO 5090
_5050 CLS:PRINT:PRINT N$(C):FOR P=1 TO 3:GOSUB 1000:D(P)=D:NEXT:WAIT
 300
_5060 GOSUB 2000:VA=VA(J)
_5070 CLS:PRINT:PRINT N$(J):FOR P=1 TO 3:GOSUB 1000:D(P)=D:NEXT:WAIT
 300
_5080 GOSUB 2000:IF VA(J)<VA THEN C=C(J)
_5090 NEXT:CLS:RETURN
_6000 GOSUB 4000
_6010 IF P>JE THEN P=JE
_6020 PRINT N$(C);" PREND ";P;"JETON";:IF P>1 THEN PRINT "S" ELSE PR
INT
_6030 JE(C)=JE(C)+P:JE=JE-P
_6040 WAIT 400:J=C-1:IF J=0 THEN K=N:GOTO 370
_6050 K=J:GOTO 370
_7000 GOSUB 4000
_7010 IF P>JE(B) THEN P=JE(B)
_7020 PRINT N$(B);" DONNE ";P;"JETON";:IF P>1 THEN PRINT "S";
_7030 PRINT " A ";N$(C)
_7040 JE(C)=JE(C)+P:JE(B)=JE(B)-P:IF JE(B)>0 THEN 7170
_7050 PRINT:PRINT "CE QUI NE PEUT QUE FAIRE PLAISIR A":PRINT N$(B)
_7060 PRINT "QUI C'EST DEBARRASSE DE TOUT SES"
_7070 PRINT "JETONS"
_7075 IF JE(C)=11 THEN 7120
_7080 FOR I=B TO N
_7090 N$(I)=N$(I+1):JE(I)=JE(I+1)
_7100 NEXT:N=N-1
_7110 GOTO 7170
_7120 PRINT:PRINT "MAIS C'EST REGRETABLE POUR ";N$(C)
_7130 PRINT "QUI A PERDU LA PARTIE"
_7140 PRINT:PRINT "VOULEZ VOUS REJOUER ?":GET A$
_7150 IF A$<>"O" THEN CALL 555
_7160 POKE 623,27:DOKE 621,48000:RUN
_7170 WAIT 400:J=C-1:IF J=0 THEN K=N:GOTO 400
_7180 K=J:GOTO 400
_8000 PRINT SPC(15);CHR$(4);CHR$(27);"NRAMPO";CHR$(4):MI=716:WAIT 20
0
_8010 FOR J=1 TO F:CLS:PRINT:PRINT N$(F(J))
_8020 FOR P=1 TO 3:GOSUB 1000:D(P)=D:NEXT:WAIT 300
_8030 GOSUB 2000:IF VA(J)<MA THEN 8090
_8040 IF VA(J)>MA THEN B=F(J):MA=VA(J):GOTO 8090
_8050 CLS:PRINT:PRINT N$(B):FOR P=1 TO 3:GOSUB 1000:D(P)=D:NEXT:WAIT
 300
_8060 GOSUB 2000:VA=VA(J)
_8070 CLS:PRINT:PRINT N$(J):FOR P=1 TO 3:GOSUB 1000:D(P)=D:NEXT:WAIT
 300
_8080 GOSUB 2000:IF VA(J)<VA THEN B=F(J)
```

```
_8090 NEXT:CLS:RETURN
_9000 CLS:I=0:W=0:REPEAT:I=I+1
_9010 IF JE(I)<>0 THEN 9040
_9020 PRINT N$(I)
_9030 FOR J=I TO N:N$(J)=N$(J+1):JE(J)=JE(J+1):IF C=J+1 THEN C=C-1
_9035 NEXT:N=N-1:W=W+1:I=I-1
_9040 UNTIL I>=N
_9050 IF W>1 THEN A$="ONT ":S$="S":GOTO 9070
_9060 A$=" A ":S$=""
_9070 IF W=0 THEN 9110
_9080 PRINT A$;"GAGNE";S$;" AU COURS DE LA CHARGE"
_9090 IF N>1 THEN 9105
_9100 PRINT:PRINT "ET,EN CONSEQUENCE,";N$(1);" A PERDU.":GOTO 7140
_9105 WAIT 400
_9110 RETURN
```

QUINZE-VAINC

Quinze-Vainc se joue avec des cartes de 1 à 9. Le but du jeu est d'obtenir un total de 15 avec deux ou trois cartes. Au début du jeu, on tire parmi les cartes, on échange une des cartes avec celles qui restent disponibles en haut de l'écran. C'est évidemment à ce stade du jeu qu'il faut être particulièrement attentif pour ne pas remettre dans la pioche les cartes dont l'ordinateur a besoin. Pour indiquer les cartes à jouer, utilisez les touches correspondant à la valeur des cartes.

```
_1 PAPER 0:INK 3:POKE 618,2
_2 DOKE 18,48026:PRINT "QUINZE-VAINC"
_10 PRINT CHR$(12)
_20 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINTCHR$(4);CHR$(27);"J    Q U I N Z E
- V A I N C";CHR$(4)
_30 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT "LE BUT DU JEU EST D'OBTENIR UN TOTAL  D
E 15 AVEC 3 CARTES"
_40 PRINT:PRINT "AU DEBUT DU JEU VOUS PRENEZ DES CARTESA TOUR DE ROL
E AVEC MOI,";
_50 PRINT "ENSUITE LE JEUSE POURSUIT PAR DES ECHANGES DE CARTES";
_60 PRINT "AVEC CELLES QUI RESTENT DISPONIBLES"
_70 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT "PRESSEZ UNE TOUCHE POUR COM
MENCER"
_80 GET A$
_90 CLS:CLEAR
_95 POKE 48242,10:POKE 48282,10
_100 FOR I=1 TO 9
_110 N(I)=I
_120 PLOT 3*I+3,5,I+48+128
_130 PLOT 3*I+3,6,I+48+128
_140 NEXT
_145 POKE 48802,10:POKE 48842,10
_150 PLOT 7,15,"VOUS :":PLOT 26,15,"MOI :"
_160 PLOT 3,26,"VOULEZ VOUS COMMENCER ?"
_170 GET A$:PLOT3,26,"                              "
_180 IF A$="O" THEN 220
_200 IF O(3)=0 THEN GOSUB 1000 ELSE GOSUB 2000
_210 IF O(0)=15 THEN PLOT 26,22,"TOTAL = 15 :":PLOT 26,24,"JE GAGNE
!":GOTO 500
_220 IF J(3)=0 THEN GOSUB 4000 ELSE GOSUB 5000
_230 IF J(0)=15 THEN PLOT 7,22,"TOTAL =15 :":PLOT 7,24,"BRAVO !":GOT
O 500
_240 WAIT 100:GOTO 200
_500 PLOT 3,26,"VOULEZ-VOUS REJOUER ?"
_510 GET A$
_520 IF A$="O" THEN 90 ELSE CALL 555
_1000 T=15-O(0)
_1010 IF T<1 OR T>9 THEN 1300
_1015 IF N(T)=0 THEN 1300
_1020 PLOT 3+3*T,5,32:PLOT 3+3*T,6,32
_1030 PLOT 32,19,T+176:PLOT 32,20,T+176
_1040 O(0)=15
_1050 RETURN
_1300 T=15-J(0)
_1310 IF T<1 OR T>9 THEN 1400
_1320 IF N(T)<>0 THEN 1600
_1400 M=1:N=2:GOSUB 1470
_1410 N=3:GOSUB 1470
_1420 M=2:GOSUB 1470
```

```
_1430 GOTO 1500
_1470 T=15-J(M)-J(N):IF T<1 OR T>9 THEN RETURN
_1480 IF N(T)=0 THEN RETURN
_1490 POP:GOTO 1600
_1500 T=INT(RND(1)*9)+1:IF N(T)=0 THEN 1500
_1600 FOR I=1 TO 3:IF O(I)=0 THEN O(I)=T:GOTO 1610
_1605 NEXT
_1610 O(0)=O(0)+T:N(T)=0
_1620 PLOT 3+3*T,5,32:PLOT 3+3*T,6,32
_1630 PLOT 23+3*I,19,T+176:PLOT 23+3*I,20,T+176
_1640 RETURN
_2000 I=1:J=2:GOSUB 2400
_2010 J=3:GOSUB 2400
_2020 I=2:GOSUB 2400
_2030 GOTO 2500
_2400 T=15-O(I)-O(J)
_2410 IF T<1 OR T>9 THEN RETURN
_2420 IF N(T)=0 THEN RETURN
_2430 POP:GOTO 2800
_2500 M=1:N=2:GOSUB 2700
_2510 N=3:GOSUB 2700
_2520 M=2:GOSUB 2700
_2600 T=INT(RND(1)*9)+1:IF N(T)=0 THEN 2600
_2610 GOTO 2800
_2700 T=15-J(M)-J(N)
_2710 IF T<1 OR T>9 THEN RETURN
_2720 IF N(T)=0 THEN RETURN
_2730 POP
_2800 PLOT 3+3*T,5,32:PLOT 3+3*T,6,32
_2810 K=6-I-J
_2820 PLOT 23+3*K,19,T+176:PLOT 23+3*K,20,T+176
_2830 PLOT 3+3*O(K),5,O(K)+176:PLOT 3+3*O(K),6,O(K)+176
_2840 N(O(K))=O(K):O(O)=O(O)-O(K):O(K)=T:N(T)=0:O(O)=O(O)+T
_2850 RETURN
_4000 PLOT 3,26,"QUE PRENEZ VOUS ?"
_4010 GET T:PLOT 3,26,"                    "
_4020 IF N(T)=0 THEN 4000
_4030 PLOT 3+3*T,5,32:PLOT 3+3*T,6,32
_4040 FOR I=1 TO 3:IF J(I)=0 THEN J(I)=T:GOTO 4050
_4045 NEXT
_4050 PLOT 4+3*I,19,T+176:PLOT 4+3*I,20,T+176
_4060 J(0)=J(0)+T:N(T)=0
_4070 RETURN
_5000 PLOT 3,26,"VOUS ECHANGEZ QUOI ?"
_5010 GET S:FOR I=1 TO 3:IF S<>J(I) THEN NEXT:GOTO 5010
_5020 PLOT 3,26,"CONTRE QUOI ?        "
_5030 GET T:IF N(T)=0 THEN 5030
_5040 J(0)=J(0)+T-S
_5050 J(I)=T:N(S)=S:N(T)=0
_5060 PLOT 3+3*T,5,32:PLOT 3+3*T,6,32
_5070 PLOT 3+3*S,5,S+176:PLOT 3+3*S,6,S+176
_5080 PLOT 4+3*I,19,T+176:PLOT 4+3*I,20,T+176
_5090 RETURN
```

LA REINE

Il faut réussir à placer la reine restée seule sur l'échiquier dans la case inférieure gauche. Vous jouez le premier en indiquant à l'ordinateur la case de départ de la reine, située obligatoirement dans la colonne de droite ou dans la rangée supérieure de l'échiquier. Vous jouer ensuite tour à tour avec l'ordinateur en déplaçant la reine comme aux échecs mais uniquement vers la gauche, le bas, ou en diagonale vers le bas et à gauche. Le gagnant est celui qui réussit à amener la reine dans la case inférieure gauche. Pour indiquer la case où doit aller la reine, tapez la lettre et le chiffre correspondant dans n'importe quel ordre.

```
_1 PAPER 0:INK 3:DOKE 18,48030:PRINT "LA REINE":PRINT CHR$(12)
_2 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT CHR$(4);CHR$(27);"J
        L A  R E I N E";CHR$(4)
_3 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT "Le but du jeu est d'amener la reine
_4 PRINT "dans la case A1 de l'echiquier."
_5 PRINT:PRINT"Indiquez d'abord la case de depart    situee dans la
rangee";
_6 PRINT " superieure ou   dans la colonne de droite ";
_7 PRINT "puis jouez  tour a tour avec l'ordinateur en      deplacan
t la reine ";
_8 PRINT "comme aux echecs   mais uniquement vers la gauche,le bas,o
u en ";
_9 PRINT "diagonale vers le bas et a      gauche."
_10 PRINT:PRINT:PRINT "Pressez une touche pour commencer.":GET A$
_11 HIRES:INK 6:POKE 618,2
_20 FOR I=1 TO 9
_30 CURSET 30,20*I,3:DRAW 192,0,1
_40 CURSET 6+24*I,20,3:DRAW 0,160,1
_50 NEXT
_60 FOR I=1 TO 8
_70 CURSET 17+24*I,186,3:CHAR 48+I,0,1
_80 CURSET 16,186-20*I,3:CHAR 64+I,0,1
_90 NEXT
_100 INPUT "CASE DE DEPART ";C$
_110 GOSUB 3000
_120 IF HE<>8 AND VE<>8 THEN 100
_125 V=VE:H=HE:GOSUB 2000:WAIT 100
_130 IF V=1 AND H=1 THEN 400
_140 HE=1:VE=1:GOSUB 1000:IF R=1 THEN GOSUB 4000:H=1:V=1:GOSUB 2000:
GOTO 500
_150 FOR I=3 TO 5
_160 HE=I:VE=I+(I-2)*SGN(I-3.5)
_170 GOSUB 1000:IF R=1 THEN 230
_180 A=HE:HE=VE:VE=A
_190 GOSUB 1000:IF R=1 THEN 230
_200 NEXT I
_210 VE=V-INT(RND(1)*2):HE=H-INT(RND(1)*2)
_220 IF VE=V AND HE=H THEN 210
_230 GOSUB 4000
_240 V=VE:H=HE
_250 GOSUB 2000
_260 INPUT "QUE JOUEZ-VOUS";C$
_270 GOSUB 3000:GOSUB 1000
_280 IF R=0 THEN 260
_290 GOSUB 4000:H=HE:V=VE:GOSUB 2000:WAIT 100:GOTO 130
_400 PRINT CHR$(12):PRINT CHR$(4);CHR$(27);"NFELICITATIONS...!";CHR$
(4)
_410 GOTO 510
```

```
_500 PRINT CHR$(12):PRINT CHR$(4);CHR$(27);"NET JE GAGNE...!";CHR$(4
)
_510 WAIT 400:CLS:PRINT "VOULEZ VOUS REJOUER ?"
_520 GET A$:IF A$="O" THEN TEXT:RUN
_530 CALL 555
_1000 R=0
_1010 IF VE>V OR HE>H THEN RETURN
_1015 IF VE=V AND HE=H THEN RETURN
_1020 IF VE<0 OR HE<0 THEN RETURN
_1030 IF VE-V=HE-H THEN R=1
_1040 IF (VE<V)+(HE<H) =-1 THEN R=1
_1050 RETURN
_2000 CURSET 18+24*H,10+20*(9-V),1
_2010 FOR I=1 TO 6:CIRCLE I,1:NEXT:RETURN
_3000 HE=ASC(LEFT$(C$,1)):VE=ASC(RIGHT$(C$,1))
_3010 IF HE>VE THEN A=VE:VE=HE:HE=A
_3020 HE=HE-48:VE=VE-64
_3030 RETURN
_4000 CURSET 12+24*H,4+20*(9-V),3
_4010 FILL 16,2,64
_4020 RETURN
```

ROTATIONS

Remettez dans l'ordre alphabétique les lettres de A à P que l'Oric a mélangé. Le seul mouvement possible est une rotation dans le sens des aiguilles d'une montre d'un carré de 4 lettres que vous choisissez. Ce carré est celui qui est affiché en rouge sur l'écran. Pour le sélectionner, utilisez les flèches du clavier et appuyez sur RETURN pour effectuer la rotation. Certaines positions sont plus difficiles à résoudre que d'autres mais la solution existe toujours.

```
_10 PAPER 0:INK 2:POKE 618,2:CLS:DOKE 18,48029:PRINT "ROTATIONS"
_20 PRINT:PRINT:PRINT CHR$(4);CHR$(27);"N       R O T A T I O N S !"
;CHR$(4)
_30 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT "VOUS ALLEZ DEVOIR REPLACER DANS L'"
_40 PRINT "ORDRE APHABETIQUE LES 16 LETTRES QUE"
_50 PRINT "JE VAIS AFFICHER."
_60 PRINT:PRINT "UTILISEZ LES TOUCHES DU CURSEUR POUR"
_70 PRINT "SELECTIONNER LES LETTRES A MANIPULER"
_80 PRINT "ET RETURN POUR FAIRE SUBIR UNE "
_90 PRINT "ROTATION DANS LE SENS DES AIGUILLES"
_100 PRINT "D'UNE MONTRE AU 4 LETTRES AFFICHEES"
_110 PRINT "EN ROUGE."
_120 PRINT "SI VOUS DECIDEZ D'ABANDONNER,PRESSEZ"
_130 PRINT "LA TOUCHE A"
_140 PRINT:PRINT:PRINT "PRESSEZ UNE TOUCHE POUR COMMENCER"
_150 GET A$:CLS
_1000 DIM B(16):A$="!ABCDEFGHIJKLMNOP!"
_1010 FOR I=1 TO 16
_1020 A%=RND(1)*(17-I)+2
_1030 B(I)=ASC(MID$(A$,A%,1))
_1040 A$=LEFT$(A$,A%-1)+RIGHT$(A$,19-I-A%)
_1050 NEXT
_1100 FOR I=48163 TO 48803 STEP 160
_1110 POKE I,10:POKE I+40,10
_1120 NEXT
_1130 FOR I=1 TO 4:FOR J=1 TO 4
_1140 P=48005+J*5+I*160:POKE P,B(J+4*(I-1)):POKE P+40,B(J+4*(I-1))
_1150 POKE P-1,2:POKE P+39,2
_1160 NEXT:NEXT
_1170 X=0:Y=0:C=1:E=0:GOSUB 2300
_2000 GET A$
_2010 A=ASC(A$)
_2020 IF ASC(A$)=13 THEN GOSUB 2500:GOTO 2560
_2025 IF A=65 THEN 2800
_2030 C=2:GOSUB 2300
_2040 IF A=8 AND X>0 THEN X=X-1
_2050 IF A=9 AND X<2 THEN X=X+1
_2060 IF A=10 AND Y<2 THEN Y=Y+1
_2070 IF A=11 AND Y>0 THEN Y=Y-1
_2080 C=1: GOSUB 2300
_2090 GOTO 2000
_2300 P=48169+X*5+Y*160:POKE P,C:POKE P+40,C:POKE P+5,C:POKE P+45,C
_2310 POKE P+160,C:POKE P+200,C:POKE P+165,C:POKE P+205,C
_2320 RETURN
_2500 Z=X+1+4*Y:E=E+1
_2510 B=B(Z):B(Z)=B(Z+4)
_2520 P=48170+5*X+Y*160:POKE P,B(Z):POKE P+40,B(Z)
_2530 B(Z+4)=B(Z+5):POKE P+160,B(Z+4):POKE P+200,B(Z+4)
```

```
_2540 B(Z+5)=B(Z+1):POKE P+165,B(Z+5):POKE P+205,B(Z+5)
_2550 B(Z+1)=B:POKE P+5,B:POKE P+45,B
_2555 RETURN
_2560 FOR I=1 TO 15
_2670 IF B(I+1)-B(I)<>1 THEN 2000
_2680 NEXT
_2780 PLOT 10,24,"TROUVE EN ":GOTO 3000
_2800 PLOT 6,24,"ABANDON APRES "
_3000 PLOT 20,24,STR$(E)+" COUPS"
_3010 PLOT 5,26,"VOULEZ VOUS REJOUER ?"
_3020 GET A$:IF A$="O" THEN RUN
_3030 CALL 555
```

SIM

Ce jeu de réflexion se déroule sur les six sommets d'un hexagone. A son tour chaque joueur relie deux des sommets de l'hexagone par un trait de la couleur qui lui est propre. Le premier des deux joueurs qui ne peut pas tracer de trait sans faire un triangle de couleur uniforme et dont les sommets soient des sommets de l'hexagone a perdu. Bien que le programme ne propose que trois niveaux de difficultés, il en possède six. En effet le joueur qui commence est désaventagé par rapport au second. On peut même démontrer qu'il existe une stratégie qui permet au joueur qui joue en seconde position de gagner à coup sûr. Cette stratégie n'est connue à l'heure actuelle que sous forme de tableau de coups assez impressionnant et pratiquement inaplicable pour un joueur humain. Ce programme ne les utilise pas et vous avez vos chances à tous les niveaux de jeu.

```
_1 TEXT
_10 DOKE 18,48034:PRINT " SIM":PAPER 0:INK 3:POKE 618,2
_15 PRINT CHR$(12)
_20 PRINT:PRINT:PRINT CHR$(4);CHR$(27);"B";CHR$(27);"J
 S I M";CHR$(4)
_25 PRINT:PRINT:PRINT
_30 PRINT "Le jeu se joue sur un hexagone :"
_35 PRINT:PRINT "Nous jouons tour a tour en reliant"
_40 PRINT "deux sommets de l'hexagone par un"
_45 PRINT "trait continu pour vous et pointille"
_50 PRINT "pour moi."
_55 PRINT "Le premier d'entre nous qui ne peut"
_60 PRINT "pas jouer sans faire un triangle"
_65 PRINT "compose uniquement de traits de son"
_70 PRINT "type a perdu."
_75 PRINT:PRINT:PRINT "NIVEAU :"
_80 PRINT:PRINT "Facile ?"
_85 PRINT "Moyen ?"
_90 PRINT "Difficile ?"
_95 GET N$:IF N$="F" OR N$="M" OR N$="D" THEN 100
_98 PRINT:PRINT "Repondez par l'initiale  S.V.P.":GOTO 95
_100 HIRES:INK 5
_120 FOR I=3 TO 8
_130 CURSET 120+70*SIN(2*I*PI/6),100+70*COS(2*I*PI/6),1
_140 FOR J=1 TO 3:CIRCLE J,1:NEXT
_150 CURSET 117+80*SIN(2*I*PI/6),96+80*COS(2*I*PI/6),3
_160 CHAR 46+I,0,1
_170 NEXT
_200 PRINT:PRINT "VOULEZ VOUS COMMENCER ?"
_210 GET A$:CLS
_220 DIM C(6,6)
_230 IF A$="O" THEN 430
_300 IF N$="F" OR NC<2 THEN 700
_310 T=-100:FOR M=1 TO 5:FOR N=M+1 TO 6
_315 C%=C(M,N)
_320 IF C(M,N)<>C% THEN 380
_330 VA=0:GOSUB 800:GOSUB 800
_340 IF C(M,N)<0 THEN 360
_350 P=P+1:IF N$="D" THEN GOSUB 900:GOSUB 900
_360 IF VA=T AND RND(1)>.3 THEN 380
_370 IF VA>=T THEN T=VA:X=M:Y=N
_380 NEXT:NEXT:IF T=-100 THEN GA$="VOUS GAGNEZ":GOTO 2000
_390 GOSUB 1000:GOSUB 1000:PATTERN 15:GOSUB 1200
_400 T=0:FOR M=1 TO 5:FOR N=M+1 TO 6
_410 IF C(M,N)>=0 THEN T=1
```

```
_420 NEXT:NEXT:CLS:IF T=0 THEN GA$="JE GAGNE !":GOTO 2000
_425 POKE 618,3
_430 PRINT:INPUT "QUE JOUEZ VOUS ";X,Y
_435 IF X<1 OR X>6 OR Y<1 OR Y>6 THEN 430
_440 IF C(X,Y)<0 THEN PRINT "IMPOSSIBLE":GOTO 430
_445 POKE 618,2
_450 GOSUB 1100:GOSUB 1100:PATTERN 255:GOSUB 1200
_460 GOTO 300
_700 FOR X=1 TO 5:FOR Y=X+1 TO 6
_705 C%=C(X,Y)
_710 IF C(X,Y)=C%THEN 730
_720 NEXT:NEXT:GA$="J'AI PERDU...":GOTO 2000
_730 X=INT(RND(1)*6)+1:Y=INT(RND(1)*6)+1
_735 C%=C(X,Y)
_740 IF X=Y OR C(X,Y)<>C%THEN 730
_750 NC=NC+1:GOTO 390
_800 Z=M:M=N:N=Z:FOR I=1 TO 6
_805 C%=C(I,N)
_810 IF C(M,I)=-1.5 AND C(I,N)=C% THEN VA=VA-0.5
_820 NEXT:RETURN
_900 Z=M:M=N:N=Z:FOR I=1 TO 6
_910 IF C(M,I)=-2.5 AND C(I,N)>=0 THEN VA=VA-0.2
_920 NEXT:RETURN
_1000 C(Y,X)=-1.5:Z=X:X=Y:Y=Z:FOR I=1 TO 6
_1005 C%=C(I,Y)
_1010 IF C(X,I)<>-1.5 OR C(I,Y)<>C% THEN 1030
_1020 C(Y,I)=C(Y,I)+0.5:C(I,Y)=C(I,Y)+0.5
_1030 NEXT:RETURN
_1100 C(Y,X)=-2.5:Z=X:X=Y:Y=Z:FOR I=1 TO 6
_1110 IF C(X,I)<>-2.5 OR C(I,Y)<0 THEN 1130
_1120 C(Y,I)=C(Y,I)-4:C(I,Y)=C(I,Y)-4
_1130 NEXT:RETURN
_1200 H=120+70*SIN(2*(X+2)*PI/6):V=100+70*COS(2*(X+2)*PI/6)
_1210 DH=120+70*SIN(2*(Y+2)*PI/6)-H:DV=100+70*COS(2*(Y+2)*PI/6)-V
_1220 CURSET H,V,3:DRAW DH,DV,1
_1230 RETURN
_2000 PRINT CHR$(12)
_2010 PRINT CHR$(4);CHR$(27);"N";GA$;CHR$(4)
_2020 WAIT 1000:CLS:PRINT "VOULEZ VOUS REJOUER ?";
_2030 GET A$:IF A$="O" THEN RUN
_2040 CALL 555
```

SURFACES,VOLUMES

```
          MENU 1 :


1. Triangle rectangle
2. Triangle isocele
3. Triangle equilateral
4. Triangle quelconque
5. Rectangle
6. Parallelogramme
7. Losange
8. Trapeze
9. Carre
10. Pentagone
11. Hexagone
12. Octogone

0. SUITE DU MENU


VOTRE CHOIX (0/12) ? 0

          MENU 2 :


13. Cercle
14. Couronne
15. Secteur de cercle
16. Segment de cercle
17. Ellipse
18. Cylindre
19. Cone
20. Tronc de cone
21. Sphere
22. Zone spherique
23. Prisme
24. Pyramide
25. Parallelepipede

99. FIN

0. RETOUR AU MENU 1


VOTRE CHOIX (0,13/25,99) ? 21



Sphere :

Longueur du rayon ? 8.64

La surface est de  938.074539


et le volume de  2701.65467
```

```
Pressez M pour un calcul sur la meme figure,
ou une autre touche pour le menu.

VOTRE CHOIX (0/12) ? 6


Parallelogramme :

Longueur de la base ? 56
Longueur de la hauteur ? 31

La surface est de  1736


Pressez M pour un calcul sur la meme figure,
ou une autre touche pour le menu.

VOTRE CHOIX (0/12) ? 0

VOTRE CHOIX (0,13/25,99) ? 17


Ellipse :

Longueur du 1er rayon ? 96
Longueur du 2eme rayon ? 172

La surface est de  51873.9779


Pressez M pour un calcul sur la meme figure,
ou une autre touche pour le menu.
M

Ellipse :

Longueur du 1er rayon ? 96
Longueur du 2eme rayon ? 132

La surface est de  39810.2621


Pressez M pour un calcul sur la meme figure,
ou une autre touche pour le menu.



_10 DOKE 18,48019:PRINT "SURFACES ET VOLUMES"
_20 CLS:PRINT:PRINT:PRINT
_30 PRINT ,,"MENU 1 :"
_40 PRINT:PRINT
_100 PRINT "1. Triangle rectangle"
_110 PRINT "2. Triangle isocele"
_120 PRINT "3. Triangle equilateral"
_130 PRINT "4. Triangle quelconque"
_140 PRINT "5. Rectangle"
_150 PRINT "6. Parallelogramme"
_160 PRINT "7. Losange"
_170 PRINT "8. Trapeze"
_180 PRINT "9. Carre"
_190 PRINT "10. Pentagone"
_200 PRINT "11. Hexagone"
```

```
_210 PRINT "12. Octogone"
_220 PRINT:PRINT "0. SUITE DU MENU"
_230 PRINT:PRINT:PRINT
_240 INPUT "VOTRE CHOIX (0/12) ";CH
_250 IF CH<0 OR CH>25 THEN 20
_260 IF CH>0 THEN CLS:PRINT:PRINT:GOTO 1000+CH*100
_270 CLS:PRINT:PRINT:PRINT
_280 PRINT ,,"MENU 2 :"
_290 PRINT:PRINT
_300 PRINT "13. Cercle"
_310 PRINT "14. Couronne"
_320 PRINT "15. Secteur de cercle"
_330 PRINT "16. Segment de cercle"
_340 PRINT "17. Ellipse"
_350 PRINT "18. Cylindre"
_360 PRINT "19. Cone"
_370 PRINT "20. Tronc de cone"
_380 PRINT "21. Sphere"
_390 PRINT "22. Zone spherique"
_400 PRINT "23. Prisme"
_410 PRINT "24. Pyramide"
_420 PRINT "25. Parallelepipede"
_430 PRINT:PRINT "99. FIN"
_440 PRINT:PRINT "0. RETOUR AU MENU 1"
_450 PRINT:PRINT:INPUT "VOTRE CHOIX (0,13/25,99) ";CH
_460 IF CH<0 OR (CH>25 AND CH<>99) THEN 270
_470 IF CH=99 THEN CALL 555
_480 IF CH=0 THEN 20
_490 CLS:PRINT:PRINT:GOTO 1000+CH*100
_1100 PRINT "Triangle rectangle :"
_1110 PRINT:PRINT
_1120 INPUT "Longueur du 1er cote ";X
_1130 INPUT "Longueur du 2eme cote ";Y
_1140 S=X*Y/2
_1150 GOTO 5000
_1200 PRINT "Triangle isocele :"
_1210 PRINT:PRINT
_1220 INPUT "Longueur de la base ";B
_1230 INPUT "Longueur de la hauteur ";H
_1240 S=B*H/2
_1250 GOTO 5000
_1300 PRINT "Triangle equilateral :"
_1310 PRINT:PRINT
_1320 INPUT "Longueur du cote ";C
_1330 S=C*C*SQR(3)/4
_1340 GOTO 5000
_1400 PRINT "Triangle quelconque :"
_1410 PRINT:PRINT
_1420 INPUT "Longueur de la base ";B
_1430 INPUT "Longueur de la hauteur ";H
_1440 S=B*H/2
_1450 GOTO 5000
_1500 PRINT "Rectangle :"
_1510 PRINT:PRINT
_1520 INPUT "Longueur ";X
_1530 INPUT "Largeur ";Y
_1540 S=X*Y
_1550 GOTO 5000
_1600 PRINT "Parallelogramme :"
_1610 PRINT:PRINT
_1620 INPUT "Longueur de la base ";B
_1630 INPUT "Longueur de la hauteur ";H
_1640 S=H*B
```

```
_1650 GOTO 5000
_1700 PRINT "Losange :"
_1710 PRINT:PRINT
_1730 INPUT "Longueur de la 1ere diagonale ";X
_1740 INPUT "Longueur de la 2eme diagonale ";Y
_1750 S=X*Y/2
_1760 GOTO 5000
_1800 PRINT "Trapeze :"
_1810 PRINT:PRINT
_1830 INPUT "Longueur de la 1ere base ";X1
_1840 INPUT "Longueur de la 2eme base ";X2
_1850 INPUT "Longueur de la hauteur ";Y
_1860 S=(X1+X2)*Y/2
_1870 GOTO 5000
_1900 PRINT "Carre :"
_1910 PRINT:PRINT
_1920 INPUT "longueur du cote ";C
_1930 S=C*C
_1940 GOTO 5000
_2000 PRINT "Pentagone :"
_2010 PRINT:PRINT
_2020 INPUT "Longueur du cote ";C
_2030 S=SQR(25+(10*SQR(5)))*C*C/4
_2040 GOTO 5000
_2100 PRINT "Hexagone :"
_2110 PRINT:PRINT
_2120 INPUT "Longueur du cote ";C
_2130 S=3*C*C*SQR(3)/2
_2140 GOTO 5000
_2200 PRINT "Octogone :"
_2210 PRINT:PRINT
_2220 INPUT "Longueur du cote ";C
_2230 S=2*C*C*(1+SQR(2))
_2240 GOTO 5000
_2300 PRINT "Cercle :"
_2310 PRINT:PRINT
_2320 INPUT "Rayon ";R
_2330 S=PI*R*R
_2340 GOTO 5000
_2400 PRINT "Couronne :"
_2410 PRINT:PRINT
_2420 INPUT "Grand rayon ";G
_2430 INPUT "Petit rayon ";P
_2440 S=PI*(G*G-P*P)
_2450 GOTO 5000
_2500 PRINT "Secteur de cercle :"
_2510 PRINT:PRINT
_2520 INPUT "Longueur du rayon ";R
_2530 INPUT "Angle d'ouverture (en radian) ";A
_2540 S=R*R*A/2
_2550 GOTO 5000
_2600 PRINT "Segment de cercle :"
_2610 PRINT:PRINT
_2620 INPUT "Longueur du rayon ";R
_2630 INPUT "Angle d'ouverture (en radian) ";A
_2640 S=R*R*(A-SIN(A))/2
_2650 GOTO 5000
_2700 PRINT "Ellipse :"
_2710 PRINT:PRINT
_2720 INPUT "Longueur du 1er rayon ";X
_2730 INPUT "Longueur du 2eme rayon ";Y
_2740 S=PI*X*Y
_2750 GOTO 5000
```

```
_2800 PRINT "Cylindre :"
_2810 PRINT:PRINT
_2820 INPUT "Rayon de la base ";R
_2830 INPUT "Hauteur ";H
_2840 S=2*PI*R*H
_2850 V=PI*R*R*H
_2860 GOTO 5000
_2900 PRINT "Cone :"
_2910 PRINT:PRINT
_2920 INPUT "Rayon de la base ";R
_2930 INPUT "Longueur du cote lateral ";C
_2940 S=PI*R*C
_2950 V=PI*R*R*C/3
_2960 GOTO 5000
_3000 PRINT "Tronc de cone :"
_3010 PRINT:PRINT
_3020 INPUT "Longueur du 1er rayon ";R1
_3030 INPUT "Longueur du 2eme rayon ";R2
_3040 INPUT "Longueur de la hauteur ";H
_3050 S=PI*(R1+R2)*H
_3060 V=PI*(R1*R1+R2*R2+R1*R2)*H/3
_3070 GOTO 5000
_3100 PRINT "Sphere :"
_3110 PRINT:PRINT
_3120 INPUT "Longueur du rayon ";R
_3130 S=4*PI*R*R
_3140 V=4/3*PI*R*R*R
_3150 GOTO 5000
_3200 PRINT "Zone spherique :"
_3210 PRINT:PRINT
_3220 INPUT "Longueur du rayon ";R
_3230 INPUT "Longueur de la hauteur ";H
_3240 S=2*PI*R*H
_3250 GOTO 5000
_3300 PRINT "Prisme :"
_3310 PRINT:PRINT
_3320 INPUT "Perimetre de base ";P
_3330 INPUT "Surface de base ";S
_3340 INPUT "Longueur de la hauteur ";H
_3350 S=P*H
_3360 V=S*H
_3370 GOTO 5000
_3400 PRINT "Pyramide reguliere :"
_3410 PRINT:PRINT
_3420 INPUT "Perimetre de base ";P
_3430 INPUT "Hauteur d'un triangle ";H
_3440 S=P*H/2
_3450 GOTO 5000
_3500 PRINT "Parallelepipede :"
_3510 PRINT:PRINT
_3520 INPUT "Longueur du 1er cote ";C1
_3530 INPUT "Longueur du 2eme cote ";C2
_3560 INPUT "Longueur de la hauteur ";H
_3570 S=2*(C1*C2+C1*H+C2*H)
_3580 V=C1*C2*H
_3590 GOTO 5000
_5000 PRINT:PRINT:PRINT
_5010 PRINT "La surface est de ";S
_5020 IF V<>0 THEN PRINT:PRINT:PRINT "et le volume de ";V
_5030 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
_5040 PRINT "Pressez M pour un calcul sur la meme","figure,"
_5050 PRINT "ou une autre touche pour le menu."
_5060 GET A$:V=0:IF A$="M" THEN 490 ELSE 20
```

TERRORIC

C'est un fait : la guerre a été déclarée à la Terre ! Vous devez empêcher les envahisseurs de la conquérir en détruisant leurs vaisseaux. Vous pouvez vous déplacer grâce au flèches droite et gauche du clavier et tirer en pressant la barre espace.

```
_5 DOKE18,48029:PRINTCHR$(129);"Terroric"
_10 POKE618,10:CLS:PAPER0:INK2:WAIT200
_20 CALL#FAB1:PRINT
_30 PRINTCHR$(4);CHR$(27);"A";CHR$(27);"N              T E R R O R I C
";CHR$(4)
_40 PRINT:PRINT:PRINT
_50 PRINT"   Des envahisseurs s'appretent a"
_55 PRINT:PRINT"conquerir votre planete natale :"
_60 PRINT:PRINTSPC(13);CHR$(27);"C1a Terre"
_65 PRINT:PRINT"   votre mission,et vous n'avez"
_70 PRINT:PRINT"d'autre choix que de l'accepter,est"
_75 PRINT:PRINT"de les aneantir..."
_80 PRINT:PRINT:PRINT:PRINTCHR$(27);"E            PAS DE PANIQUE !"
_90 PRINT:PRINT "Il vous suffit d'utiliser la barre":PRINT"espace po
ur les abattre"
_95 PRINT:PRINT "Et les touches <- et -> pour vous":PRINT "deplacer.
"
_97 WAIT 2000:CLS
_100 DATA 65,13089,16191,11565,33
_110 DATA 66,0,16140,3135,0
_120 DATA 67,4641,3084,8466,0
_130 DATA 68,15934,7202,2076,8
_140 DATA 69,16128,11553,8493,63
_150 DATA 70,4608,4638,3102,8466
_160 DATA 71,1028,16132,4112,4112
_170 DATA 88,0,3072,16140,16191
_180 DATA 33,6156,6156,6156,6156
_190 FORI=1TO9:READA:FORJ=0TO3:READB:DOKE46080+8*A+J*2,B:NEXT:NEXT:D
IML(9)
_500 CLS:PAPER0:CALL#E6CA:POKE618,10:SC=0
_510 DOKE18,48030:PRINT"Terroric":POKE48029,1
_1000 REM DEPLACEMENTS INVADERS
_1005 A$(0)="                    "
_1010 FORT=1TO7:X=49060:POKEX,88:ST=0
_1020 FORI=1TO5:A$(I)=" "
_1030 FORJ=1TO5
_1040 A$(I)=A$(I)+CHR$(64+T)+"   "
_1050 NEXT:NEXT
_1060 INKT
_1070 FORI=1TO5:PLOT3,T+I+3,A$(I)
_1080 NEXT:U=T+8:A=0:B=9:C=1:D=T:E=3:REPEAT
_1090 FORI=ATOBSTEPC
_1100 FORJ=5TO1STEP-1:CALL#E804:GOSUB2000:IFT<5THENCALL#E804
_1110 PLOT7,0,"Score :"+MID$(STR$(SC),2):PLOT20,0,"Record :"+STR$(RE
)
_1120 PLOT3+I*2,D+J+3,"  "+A$(J)
_1130 L(J)=I:NEXT:NEXT
_1140 E=E+19*C:FORI=0TO5
_1150 PLOTE,D+I+4,A$(I):NEXT:U=D+9
_1160 F=A:A=B:B=F:C=-C:D=D+1:UNTILD=17:EXPLODE
```

```
_1170 CALL#E804:FORI=1TO9:INK4:WAIT5:INK1:WAIT5:NEXT
_1180 CLS:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
_1185 IFST<12THEN1190ELSENEXTT:GOSUB5000
_1190 PRINT"        vous avez echoue":PRINT:PRINT
_1200 PRINT"     la terre est envahie"
_1205 IFSC>RETHENWAIT600:GOSUB1300
_1210 POKE618,3
_1220 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"              une autre ?"
_1230 GETA$:GETA$:IFA$<>"O"THENCALL555
_1240 GOTO500
_1300 RE=SC:CLS:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRIN
T
_1310 PRINT"                record"
_1320 FORI=1TO6:INK0:WAIT10:INK2:WAIT10:NEXT:RETURN
_2000 IFTI>0THENGOSUB3000:RETURN
_2010 IFPEEK(#208)=#ACANDX>49049THENWX=-1:GOTO2050
_2020 IFPEEK(#208)=#BCANDX<49075THENWX=1:GOTO2050
_2030 IFPEEK(#208)=#84THENTI=1:GOSUB3000:RETURN
_2040 CALL#E6CA:RETURN
_2050 POKEX,32:X=X+WX:POKEX,88:CALL#E6CA:RETURN
_3000 REM TIR
_3010 CALL#E6CA:IFTI=1THENGOSUB3500
_3020 POKEY,32:Y=Y-40:POKEY,33:TI=TI+1
_3030 IFPEEK(Y-40)<>32ORY<48200THENTI=0:PLAY0,0,0,0ELSERETURN
_3040 POKEY,32:IFY<48200THENRETURN
_3050 SHOOT:POKEY-40,32:ST=ST+1:SC=SC+10:IFST=25THENGOSUB4000:RETURN
_3060 ZY=INT((Y-48040)/40):ZX=Y-48040-40*ZY
_3070 LT$=A$(4-U+ZY):LL=4-U+ZY
_3080 LT$=MID$(LT$,1,ZX-L(LL)*2-6)+" "+MID$(LT$,ZX-L(LL)*2-4)
_3090 A$(4-U+ZY)=LT$:RETURN
_3500 Y=X-40:SOUND4,0,0:PLAY0,1,1,6000:RETURN
_4000 CLS:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
_4010 PRINT"              bonus ";1000*T
_4020 FORS=1TO200:NEXT:SC=SC+1000*T:RETURN
_5000 CLS:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
_5010 PRINT"  Votre heroisme et votre bravoure"
_5020 PRINT:PRINT"  ont permis de sauver la Terre"
_5030 GOTO1210
```

TIERCE

Le programme va vous faire gagner au tiercé ! Prenez votre magazine de pronostics favori ou un journal du soir et entrer les numéros donnés par les spécialistes. Entrez en un maximum ! Ensuite entrez une note de 1 à 10 selon la confiance que vous accordez au pronostiqueur.
Votre Oric fera le reste !

```
_10 DATA1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,
24,25,26
_20 DATA27,28,29,30
_30 DIMS(30),N$(30),Z(330):FORI=1TO30:READN$(I):NEXT
_40 CLS:DOKE18,48032:PRINT"TIERCE":PAPER0:INK2:POKE618,2:POKE48031,1
_50 PRINTSPC(14)CHR$(27)"F"CHR$(4)CHR$(27)"NTIERCE"CHR$(4)
_60 PRINT:PRINT:PRINT"Ce programme fait la synthese des":PRINT
_70 PRINT"differents pronostics des medias":PRINT
_80 PRINT"que vous lui donnerez.":PRINT
_90 PRINT" Plus vous en entrez,plus l'ORIC sera":PRINT
_100 PRINT"precis dans son pronostic final":PRINT
_110 INPUT" NOMBRE DE PARTANTS ";NP:PRINT
_120 INPUT" NOMBRE DE PRONOSTICS ";NN
_130 FORI=1TONN:CLS
_140 PRINT"PRONOSTIC No";I:PRINT
_150 PRINT"DONNEZ LES NUMEROS DES 6 PREMIERS":PRINT"CHEVAUX":PRINT
_160 FORJ=1TO6:PRINT"CHEVAL ";J;:INPUTC(J):NEXT
_170 PRINT"QUELLE NOTE (DE 1 A 10) ACCORDEZ"
_180 PRINT"VOUS A CE PRONOSTIC ?";:INPUTCF
_190 PRINT:PRINT"VOUS ETES VOUS TROMPE ?":GETA$:IFA$="O"THEN140
_200 NEXT:PRINT"ATTENDEZ"
_210 FORJ=1TO4:S(C(J))=S(C(J))+CF*2:NEXT
_220 FORJ=5TO6:S(C(J))=S(C(J))+CF:NEXT
_230 CALL#E6CA:FORI=1TONP:P=I:FORJ=1TONP
_240 IFS(J)>=S(I)THEN250
_245 P=P+10
_250 NEXT:Z(P)=I:NEXT
_255 CALL#E807:CLS:PRINT
_260 PRINTSPC(7)CHR$(27)"D"CHR$(4)CHR$(27)"NVOICI MON PRONOSTIC"CHR$
(4)
_270 PRINT:PRINT"TAPEZ UNE TOUCHE":GETA$:PRINTCHR$(11);SPC(20):PRINT
_280 PRINTSPC(8)"CHEVAL.............NOTE"
_290 PRINTSPC(8)"-----------------------"
_300 CALL#E6CA:FORI=330TO1STEP-1
_310 IFZ(I)=0THEN350
_340 PRINTSPC(11);N$(Z(I))SPC(20-LEN(STR$(S(Z(I)))))S(Z(I))
_350 NEXT:CALL#E807
_360 GETA$:CLS:PRINT"R----->RELIRE":PRINT
_370 PRINT"F----->FIN":PRINT
_380 PRINT"A----->AUTRE PRONOSTIC"
_390 GETA$:IFA$="R"THEN255
_400 IFA$="F"THENCALL555
_410 IFA$="A"THENRUN
```

TOUR DE HANOÏ

Selon une légende indienne, un dieu est en train de résoudre une tour de Hanoï de 64 disques d'or enfilés sur trois tiges de diamants. La fin du monde doit intervenir lorsqu'il aura terminé, ce qui, à raison d'un mouvement par seconde, lui prendra près de six-cent milliards d'années : le soleil s'éteindra bien avant... En attendant, essayer le programme dans lequel il vous faut transférer les disques de la tour de gauche à la tour de droite en ne bougeant qu'un seul disque à la fois et en ne posant jamais un grand disque sur un plus petit.

```
_1 CLS:PAPER 0:INK 3:POKE 618,2:DOKE 18,48024:PRINT "TOURS DE HANOI"
_10 PRINT CHR$(12):PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
_20 PRINT CHR$(4);CHR$(27);"J            TOURS DE HANOI";CHR$(4)
_30 PRINT:PRINT:PRINT "   LE BUT DU JEU EST DE FAIRE PASSER"
_32 PRINT "LES DISQUES DU PLATEAU DE DROITE A"
_34 PRINT "CELUI DE GAUCHE."
_36 PRINT "   ON NE PEUT DEPLACER QU'UN SEUL"
_38 PRINT "DISQUE A LA FOIS ET ON NE DOIT JAMAIS"
_40 PRINT "EN POSER UN PLUS GRAND SUR UN PLUS"
_42 PRINT "PETIT."
_44 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT "            BON COURAGE..."
_50 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT "PRESSEZ UNE TOUCHE PO
UR COMMENCER."
_60 GET A$:CLS
_100 FOR I=46376 TO 46381:POKE I,63:NEXT:POKE 46382,0
_110 POKE 46384,0:POKE 46385,63:FOR I=46386 TO 46392:POKE I,0:NEXT
_120 FOR I=46592 TO 46597:POKE I,7:NEXT:POKE 46598,0
_130 FOR I=46840 TO 46845:POKE I,56:NEXT:POKE 46846,0
_140 FOR I=2 TO 8
_150 FOR DI=2 TO I+2+2*(DI=2*INT(DI/2))
_160 DI$(I)=DI$(I)+"%":NEXT
_170 IF DI=2*INT(DI/2) THEN DI$(I)="§"+DI$(I)+"_" ELSE DI$(I)=DI$(I)
+"%"
_180 NEXT:DI$(1)="§_"
_190 ES$(1)="  ":FOR I=2 TO 8:I%=I/2
_195 ES$(I)=ES$(I-1):IF I/2><I% THEN ES$(I)=ES$(I)+"  "
_197 NEXT
_200 INPUT "NOMBRE DE DISQUES ";D:CLS
_210 IF D<3 OR D>8 THEN PRINT "ENTRE 3 ET 8 S.V.P !":GOTO 200
_220 DIM D(3,D):N(1)=D
_230 FOR I=0 TO 2:PLOT 3+I*12,20,"&&&&&&&&&&":PLOT 8+I*12,21,MID$(ST
R$(I+1),2)
_235 NEXT
_240 FOR I=1 TO D
_250 PLOT 8-LEN(DI$(I))/2,19+I-D,DI$(I)
_260 NEXT
_270 FOR I=1 TO D:D(1,I)=I:NEXT
_300 PLOT 5,3,"DE QUELLE TOUR ?"
_305 GET E$:PLOT 22,3,E$:E=VAL(E$)
_310 GET B$:IF ASC(B$)=13 THEN 320
_315 IF ASC(B$)=127 THEN PLOT 22,3," ":GOTO 305 ELSE 310
_320 IF E>0 AND E<4 THEN 330
_325 PLOT 22,3," ":GOTO 305
_330 FOR I=1 TO D:IF D(E,I)=0 THEN NEXT:PLOT 22,3," ":GOTO 305
_340 TD=I
_350 PLOT 5,5,"A QUELLE TOUR ?"
_355 GET A$:PLOT 21,5,A$:A=VAL(A$)
_360 GET B$:IF ASC(B$)=13 THEN 370
```

```
_365 IF ASC(B$)=127 THEN PLOT 21,5," ":GOTO 355 ELSE 360
_370 IF A=E OR A<1 OR A>3 THEN PLOT 21,5," ":GOTO 325
_380 FOR I=1 TO D:IF D(A,I)<>0 THEN 390
_385 NEXT
_390 IF TD>I THEN PLOT 21,5," ":GOTO 325
_395 N(A)=N(A)+1:N(E)=N(E)-1:D(E,TD)=0:D(A,TD)=TD
_400 PLOT 5,3,"                    "
_405 PLOT 5,5,"                   "
_410 PLOT 8-LEN(ES$(TD))/2+12*(E-1),19-N(E),ES$(TD)
_420 PLOT 8-LEN(DI$(TD))/2+12*(A-1),20-N(A),DI$(TD)
_430 CO=CO+1
_440 FOR I=1 TO D
_450 IF D(3,I)<>I THEN 300
_460 NEXT
_500 PLOT 3,2,"GAGNE EN "+MID$(STR$(CO),2)+" COUPS..."
_510 IN%=2^D:IN=CO+1-IN%
_520 IF IN=0 THEN PLOT 3,4,"FELICITATIONS...!":GOTO 550
_530 PLOT 3,4,"DONT "+MID$(STR$(IN),2)+" INUTILE"
_540 P=15+LEN(STR$(IN)):IF IN>1 THEN PLOT P,4,"S." ELSE PLOT P,4,"."
_550 PLOT 3,25,"VOULEZ VOUS REJOUER ?"
_560 GET A$:IF A$="O" THEN RUN
_570 CALL 555
```

TRACEUR DE COURBE

Ce traceur de courbe vous permettra non seulement de tracer des courbes pour diverses fonctions, mais aussi de faire certains calculs sur la fonction. La première chose à faire, après avoir entré le programme, est d'introduire la fonction à étudier en ligne 20 à l'aide de DEF FNF(X). Les deux premières questions auxquelles vous avez à répondre sont les valeurs minima et maxima de l'intervalle sur lequel vous voulez tracer la fonction. Après un délai plus ou moins long selon la complexité de la fonction, le tracé apparait à l'écran. L'échelle en est déterminée automatiquement pour que la courbe occupe un maximum de place sur l'écran. Après le tracé, six valeurs apparaissent en bas de l'écran.

X1 et X2 sont les bornes de l'intervalle que vous avez choisi. Ymax et Ymin sont respectivement les valeurs maximale et minimale trouvées par le programme sur l'intervalle considéré, et Xa et Xi les valeurs de X qui leur correspondent.
Dés que vous appuyez sur une touche, l'Oric vous demande si vous désirez connaître des valeurs de f(x) pour certains points. Si vous répondez en pressant la touche 0 le programme vous demande une valeur de x puis affiche la valeur de f(x) et attend l'entrée d'une autre valeur. Pour passer à la suite du programme il suffit d'introduire F à la place d'une valeur numérique. La seconde partie permet d'obtenir des valeurs de la dérivée de la fonction. La démarche est strictement identique pour le calcul de valeurs de f(x) mais les valeurs obtenues pour f'(x) sont beaucoup moins précises (rarement exactes au-delà des trois ou quatre premiers chiffres). L'étape suivante permet d'intégrer la fonction sur n'importe quel intervalle (à la condition évidente qu'elle y soit intégrable). Pour intégrer sur un intervalle infini il suffit d'introduire – INF et/ou INF, en faisant attention à ne pas introduire d'espace inutile. La méthode utilisée est une intégration numérique de Gauss en douze points. La précision est en général assez bonne mais parfois assez faible pour certaines fonctions (cf. exemples). On quitte cette partie du programme en répondant F à la question "DE" ?". La dernière question vous permettra le cas échéant de reprendre certains calculs.

Evitez, chaque fois que c'est possible, d'utiliser la fonction puissance de l'Oric. Une suite de multiplications est en général plus rapide et plus précise :
10 FOR I=1 TO 100:A=X*X*X*X*X:NEXT est exécuté en 3 secondes.
10 FOR I=1 TO 100:A=X^5:NEXT est exécuté en 11 secondes.
Cette méthode est à la fois plus rapide et plus précise jusqu'à la puissance 16 environ.

Exemples :

```
DEF FNF(X)=X*X+2*X-1
VOULEZ-VOUS F(X) POUR CERTAINS POINTS ? 0
X ? -1
F(-1)=-2
X ? 0
F(0)=-1
X ? F
VOULEZ-VOUS UNE APPROXIMATION DE F'(X) POUR CERTAINS POINTS ? 0
X ? -1
F'(-1): 2.32830644E-06 (au lieu de 0)
X ? 0
F'(0): 2.00000148 (au lieu de 2)
```

```
DEF FNF(X)=SIN(X)
VOULEZ-VOUS UNE INTEGRATION ? 0
DE ? 0
A ? 3.14159265
I=2
```

```
DEF FNF(X)=1/SQR(2*PI)*EXP(-X*X/2)
VOULEZ-VOUS UNE INTEGRATION ? 0
DE ? -INF
A ? 0
I=.500299793 (au lieu de 0.5)
DE ? -INF
A ? INF
I=1.00059959 (au lieu de 1)
```

```
_20 DEF FNF(X)=X**X**X/(X**X+3**X+3)
_
VOULEZ VOUS F(X) POUR CERTAINS POINTS?
X ? 0
F( 0 )= 0
X ? -3
F(-3 )=-9
X ? F

VOULEZ VOUS UNE APPROXIMATION DE F'(X) POUR CERTAINS POINTS ?
X ? -3
F'(-3 ):-2.06960572E-06
X ? -1.5
F'(-1.5 ): 9.00000127
X ? F
VOULEZ VOUS UNE INTEGRATION ?

DE ? -3
A ? 0
I=-13.5
DE ? F


_20 DEF FNF(X)= 1/SQR(2*PI)*EXP(-X**X/2)


VOULEZ VOUS F(X) POUR CERTAINS POINTS?

VOULEZ VOUS UNE APPROXIMATION DE F'(X) POUR CERTAINS POINTS ?
VOULEZ VOUS UNE INTEGRATION ?

DE ? -INF
A ? 0
I= .500299793
DE ? -INF
A ? INF
I= 1.00059959
DE ? F
```

```
_10 HIRES
_20 DEF FNF(X)=X*X*X/(X*X+3*X+3)
_100 INPUT "X MIN ";X1
_110 INPUT "X MAX ";X2
_140 MI=FNF(X1):MA=FNF(X1):XA=X1:XI=X1
_150 FOR X=X1 TO X2 STEP (X2-X1)/200
_160 Y=FNF(X)
_170 IF Y>MA THEN MA=Y:XA=X
_180 IF Y<MI THEN MI=Y:XI=X
_190 NEXT
_200 RY=199/(MA-MI):CY=-RY*MI
_210 RX=239/(X2-X1):CX=-RX*X1
_1000 IF SGN(X1)=SGN(X2) THEN 1020
_1010 CURSET X1/(X1-X2)*239.99,0,3:DRAW 0,199,1
_1020 IF SGN(MI)=SGN(MA) THEN 1040
_1030 CURSET 0,199-MI/(MI-MA)*199,3:DRAW 239,0,1
_1040 FOR X=X1 TO X2 STEP (X2-X1)/200
_1050 XX=X*RX+CX
_1060 YY=FNF(X)*RY+CY
_1065 IF XX<0 THEN XX=0
_1070 IF YY<0 THEN YY=0
_1075 IF YY>199 THEN YY=199
_1080 CURSET XX,199-YY,1
_1100 NEXT
_1110 PRINT SPC(6);MA;"  (";XA;")"
_1120 PRINT X1;SPC(14);X2
_1130 PRINT SPC(6);MI;"  (";XI;")";:GET A$
_1140 PRINT:PRINT "VOULEZ VOUS F(X) POUR CERTAINS POINTS?"
_1150 GET A$:IF A$<>"O" THEN 1180
_1160 INPUT "X ";X$:IF X$="F" THEN 1180
_1170 PRINT "F(";VAL(X$);")=";FNF(VAL(X$))
_1175 GOTO 1160
_1180 PRINT:PRINT "VOULEZ VOUS UNE APPROXIMATION DE F'(X) POUR CERTA
INS POINTS ?"
_1190 GET A$:IF A$<>"O" THEN 1250
_1200 INPUT "X ";X$:IF X$="F" THEN 1250
_1210 X=VAL(X$):E=FNF(X)/4E4+1E-38
_1220 FF=(FNF(X+E)-FNF(X-E))/2/E
_1230 PRINT "F'(";X;"):";FF
_1240 GOTO 1200
_1250 PRINT "VOULEZ VOUS UNE INTEGRATION ?"
_1255 RESTORE:FOR I=0 TO 5:READ Z(I),W(I):NEXT
_1260 GET A$:IF A$<>"O" THEN 2000
_1270 PRINT:INPUT "DE ";A$:IF A$="F" THEN 2000
_1280 INPUT "A ";B$
_1290 IF A$="-INF" OR B$="INF" THEN 1400
_1310 A=VAL(A$):B=VAL(B$):C=(B-A)/2:D=0
_1320 FOR I=0 TO 5
_1330 X=C+A+C*Z(I)
_1340 D=D+W(I)*(FNF(X)+FNF(2*(C+A)-X))
_1350 NEXT
_1360 D=D*C
_1370 GOTO 1600
_1400 DD=0
_1410 IF A$="-INF" THEN S=-1:A=-VAL(B$):GOSUB 1500:DD=D
_1420 IF B$="INF" THEN S=1:A=VAL(A$):GOSUB 1500:D=D+DD
_1430 GOTO 1600
_1500 D=0:FOR I=0 TO 5
_1510 D=D+((W(I)/(1+Z(I))/(1+Z(I))*FNF((2/(1+Z(I))+A-1))))
_1520 D=D+((W(I)/(1-Z(I))/(1-Z(I))*FNF((2/(1-Z(I))+A-1))))
_1540 NEXT
_1550 D=D*2
_1560 RETURN
```

```
_1600 PRINT "I=";D;:GET A$:GOTO 1270
_1700 DATA .981560634,.0471753364
_1710 DATA .904117256,.106939326
_1720 DATA .769902674,.160078329
_1730 DATA .587317954,.203167427
_1740 DATA .367831499,.233492537
_1750 DATA .125233409,.249147046
_2000 PRINT "VOULEZ VOUS ENCORE FAIRE DES CALCULS ?"
_2010 GET A$:IF A$="O" THEN 1140 ELSE CALL 555
```

TRI

Ce programme peut trier jusqu'à 1ØØ nombres. Pour en trier plus, modifiez le DIM N(1ØØ) de la ligne 1Ø. Vous pouvez également trier des chaînes alphanumériques à la place des nombres en changeant simplement le type de variables utilisées.
Pour l'entrée des données, vous devez indiquer le nombre de données à trier. Si vous voulez rajouter des nombres à une liste déjà triée, il vous faudra d'abord rentrer une clé numérique de sortie dont vous vous servirez pour indiquer à votre ordinateur que vous avez terminé l'entrée des données supplémentaires.

```
COMBIEN DE NOMBRES ? 10

NOMBRE _1 ? _37
NOMBRE _2 ? _67
NOMBRE _3 ? _55
NOMBRE _4 ? _41
NOMBRE _5 ? _16
NOMBRE _6 ? _12
NOMBRE _7 ? _97
NOMBRE _8 ? _33
NOMBRE _9 ? _11
NOMBRE _10 ? _34
_1 - _11
_2 - _12
_3 - _16
_4 - _33
_5 - _34
_6 - _37
_7 - _41
_8 - _55
_9 - _67
_10 - _97


CLE DE SORTIE ?  3.14
NOMBRE _11 ? _7
NOMBRE _12 ? _84
NOMBRE _13 ? _36
NOMBRE _14 ? _72
NOMBRE _15 ? _3.14


_1 - _7
_2 - _11
_3 - _12
_4 - _16
_5 - _33
_6 - _34
_7 - _36
_8 - _37
_9 - _41
_10 - _55
_11 - _67
_12 - _72
_13 - _84
_14 - _97
```

```
_1 DOKE 18,48034:PRINT " TRI"
_10 DIM N(100):N(0)=-1E38:T=2:CLS
_20 INPUT "COMBIEN DE NOMBRES ";N
_30 FOR I=1 TO N
_40 PRINT "NOMBRE ";I;:INPUT N(I)
_50 NEXT
_60 GOSUB 3000
_100 CLS:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
_110 PRINT "VOULEZ VOUS :"
_120 PRINT:PRINT "RELIRE LA LISTE TRIEE (R) ?"
_130 PRINT:PRINT "AJOUTER DES NOMBRES (A) ?"
_140 PRINT:PRINT "FAIRE UN NOUVEAU TRI (N) ?"
_150 PRINT:PRINT "FIN (F) ?"
_160 GET A$
_170 IF A$="F" THEN CALL 555
_180 IF A$="R" THEN 1000
_190 IF A$="A" THEN 2000
_200 IF A$="N" THEN RUN
_210 GOTO 160
_1000 CLS:FOR I= 1 TO N
_1010 PRINT I;"- ";N(I)
_1020 IF KEY$=" " THEN GET A$
_1030 NEXT
_1040 GET A$:GOTO 100
_2000 CLS:INPUT "CLE DE SORTIE ";CL
_2010 REPEAT:N=N+1
_2020 PRINT "NOMBRE ";N;:INPUT N(N)
_2030 UNTIL N(N)=CL
_2040 N=N-1
_2050 GOSUB 3000:GOTO 100
_3000 FOR I=T TO N
_3010 X=N(I)
_3020 FOR J=I-1 TO 0 STEP -1
_3030 IF X<N(J) THEN N(J+1)=N(J) ELSE N(J+1)=X:J=0
_3040 NEXT:NEXT
_3050 T=N+1
_3060 RETURN
```

TRUCS et ASTUCES

Une adresse de la mémoire d'ORIC peut se révéler utile pour les déplacements dans les jeux.
Il s'agit du Buffer du clavier de l'ORIC.
En effet, si vous faites PRINT PEEK(##2DF)–128, vous obtenez le code ascii de la dernière touche pressée.
Ceci vous donne les avantages de la fonction KEY $ sans les inconvénients dûs à la répétition saccadée des touches.

RANDOMIZE

– L'ORIC ne possède pas la fonction RANDOMIZE qui permet de rendre l'aléatoire encore plus aléatoire en évitant que la fonction RND (1) ne donne, à chaque mise sous tension, la même suite de nombres pseudo-aléatoire. On peut remplacer cette fonction par :
FOR I=1 TO PEEK(996):A=RND(1):NEXT
car le contenu de l'adresse 996 est fonction du meilleur générateur aléatoire qui soit : le temps.

VIDEO

– L'ORIC possède une série de caractères de contrôle pour l'utilisation des attributs vidéo qui ont l'avantage d'éviter d'utiliser CHR$(27) ; ce sont :

128 encre noire
129 encre rouge
130 encre verte
131 encre jaune
132 encre bleu
133 encre magenta
134 encre cyan
135 encre blanche
136SH/ST STD
137SH/ST GRA
138DH/ST STD
139DH/ST GRA
140SH/CL STD
141SH/CL GRA
142DH/CL STD
143DH/CL GRA
144 fond noir
145 fond rouge
146 fond vert
147 fond jaune
148 fond bleu
149 fond magenta
150 fond cyan
151 fond blanc

SH = simple hauteur
SH = double hauteur
ST = stable
CL = clignotant
STD = jeu de caractères standards
GRA = jeu de caractères graphiques

ATTENTION, ces caractères de contrôle ne peuvent être utilisés qu'en simple hauteur car si CTRL D a été actionné il font apparaître un deuxième curseur fixe à l'écran.

CPU

Il est possible d'accélérer la vitesse du cpu de l'oric de plusieurs façons.
1. Debrancher le clavier
Il faut savoir que l'oric effectue sans cesse une scrutation du clavier qui occasionne une perte de temps importante lors de l'exécution de programme ou de parties de programme ne necessitant pas de saisie au clavier.
On peut débrancher cette scrutation par l'appel d'une routine de la ROM en tapant CALL#E6CA (hexa)*.
L'oric gagne alors 30 % de vitesse.
Mais il ne faut surtout pas oublier de rendre la main à l'utilisateur en tapant CALL#E807 (hexa) en fin de programme sous peine de se voir contraint d'utiliser la touche RESET.
2. Accélérer le cpu en agissant sur la zone 999
Taper POKE999,225 donne à l'oric une vitesse supérieure à sa vitesse normale mais ce gain est négligeable par rapport au debranchement clavier.
Le ralentir offre certainement plus d'agréments :
Taper POKE999,10 est à déconseiller lors de l'exécution d'un programme mais il permet en mode direct une accélération du curseur très pratique pour corriger une ligne de programme en CTRL A. Il permet en outre l'édition d'un listing à l'écran sensiblement plus lente, permettant de rechercher une ligne plus facilement.
Il faut cependant se méfier de certaines vitesses intermédiaires qui peuvent "planter" irrémédiablement l'oric (essayez POKE999,11 !!).

CIRCLE surdimentionné
Une bogue est à l'origine de ce truc :
Il est en effet possible de donner au rayon d'un cercle une valeur supérieure à 99.
Il suffit pour cela de placer le centre du cercle à une ordonnée supérieure à 155.
Essayez par exemple :

```
10 HIRES
20 CURSET 120, 160, 1
30 CIRCLE 110, 1
```

Le résultat peut être étonnant.

* Il est à noter que l'horloge interne étant débranchée, l'instruction WAIT "plante" l'ORIC.

Imprimerie S.A.I.T. - Z.I. 78190 TRAPPES - FRANCE
Dépot légal : Mars 1984 - n° 8400353 - Printed in France

Votre **ORIC 1** est gourmand ? Alimentez-le avec des programmes originaux, simples, toujours passionnants et souvent surprenants.
Du **jeu de réflexion** classique (Tours de Hanoï, Pendu, Colormind, Awele, etc.) aux utilitaires performants (Générateurs de Caractères, Tri, Calendrier, Histogramme, etc.) en passant par les **jeux de réflexes** (Terroric, La Plume et le Poussin, Labyrinthe, etc.) les **jeux d'attention** (Dames, Rotations, Enigmes, Coffre-fort. La Reine, etc.) ou de **mathématiques** (Fractions, Nombres Premiers, Traceur de Courbes, Multiprécision, etc.).
Jeux et Programmes pour ORIC 1 offre un large éventail de programmes aux couleurs, graphismes et sons très soignés. Jeux et Programmes pour votre ORIC 1 : **une mine d'or pour votre ORIC 1.**

ISBN 2-904662-02-2